

**CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA – UniCEUB**  
**FACULDADE DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO – FACE**  
**CURSO PEDAGOGIA – FORMAÇÃO DE PROFESSORES PARA AS SÉRIES**  
**INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL – PROJETO PROFESSOR NOTA 10**

**Cíntia Lima da Silva – 4030044-1**

**Cleucí de Andrade da Hora – 4030053-2**

**Daniele Moura Andrade – 4030061-0**

**Deibia Sousa Rodrigues Teixeira – 4026204-5**

**Izabela Valeska Pimentel Marques de Oliveira – 4030135-6**

**AS CONTRIBUIÇÕES DO LÚDICO PARA O DESENVOLVIMENTO INTEGRAL**  
**DE ALUNOS DA 2ª SÉRIE DO ENSINO FUNDAMENTAL**

**Brasília, 2005**

**Cíntia Lima da Silva – 4030044-1**

**Cleucí de Andrade da Hora – 4030053-2**

**Daniele Moura Andrade – 4030061-0**

**Deibia Sousa Rodrigues Teixeira – 4026204-5**

**Izabela Valeska Pimentel Marques de Oliveira – 4030135-6**

**AS CONTRIBUIÇÕES DO LÚDICO PARA O DESENVOLVIMENTO INTEGRAL  
DOS ALUNOS DA 2ª SÉRIE DO ENSINO FUNDAMENTAL**

**Trabalho apresentado ao Centro  
Universitário de Brasília – UniCEUB como  
parte das exigências para a conclusão do  
Curso de Pedagogia – Formação de  
Professores Para Séries Iniciais do ensino  
fundamental – Projeto Professor Nota 10**

**Orientador: Renato Bastos João**

**Brasília, 2005**

Dedicamos esta monografia especialmente a Deus. E aos nossos pais, filhos e companheiros pelo amor e incentivo.

## **AGRADECIMENTOS**

A Deus, por esta oportunidade que nos concedeu de perseverar em nossas conquistas.

Aos nossos familiares pela compreensão e apoio, principalmente nos muitos momentos em que nossa ausência foi sentida com pesar.

Aos professores pela partilha de conhecimento que nos proporcionaram o crescimento profissional e pessoal.

Ao nosso orientador Renato Bastos João que por muitas vezes nos fez perceber a escrita como uma arte e a importância de observar o mundo com olhos de pesquisador. E pelo seu carinho e dedicação conosco.

Aos colegas, que ajudaram, nestes três anos de caminhada, na construção de conhecimento coletivo e pelas amizades cultivadas.

## **RESUMO**

Este trabalho de pesquisa aborda a prática lúdica como importante recurso facilitador da aprendizagem, e destaca em seu contexto a importância do brincar para o desenvolvimento integral dos alunos em processo ensino-aprendizagem inseridos na 2ª série do Ensino Fundamental. O objetivo desta pesquisa é analisar de forma crítica e consciente quais as contribuições do brincar para o desenvolvimento dos aspectos físico, cognitivo, afetivo e social das crianças, comparando conceitos e propostas metodológicas de diversos autores à cerca do lúdico e a prática do professor. Buscamos fundamentar a pesquisa através da bibliografia existente destacando aspectos importantes como: o lúdico numa perspectiva histórica e cultural, na prática pedagógica e na formação do professor, a ludicidade como promotora do desenvolvimento e da aprendizagem e as idéias divergentes que Vygotsky e Piaget apresentam sobre o papel do jogo no desenvolvimento da criança. Para alcançar o objetivo proposto, realizamos uma pesquisa de campo, fundamentada em pressupostos qualitativos, na qual utilizamos os seguintes instrumentos de pesquisa: o questionário, aplicado com professores de 2ª série do Ensino Fundamental da Secretaria do Estado de Educação do Governo do Distrito Federal, e a observação sistemática dos alunos, durante a aplicação de jogos voltados para o desenvolvimento das dimensões humanas. A análise dos dados evidenciou de forma concreta a importância do brincar para o desenvolvimento dos aspectos cognitivo, social, afetivo e físico dos alunos, e comprovou a necessidade de uma maior reflexão sobre o trabalho pedagógico aliado a ludicidade, e sobre a importância do professor estar sempre atento, buscando novos conhecimentos, visando o desenvolvimento integral do indivíduo e a construção de uma aprendizagem prazerosa e significativa. Ao término trabalho, concluímos que o brincar é indispensável para a saúde física, emocional e intelectual das crianças. Brincando a criança se prepara para a vida adulta e sistematiza conhecimentos e atitudes de forma espontânea. O brincar é muito importante na escola, mas principalmente, é importante para a vida, que desde o nascimento propõe questões fundamentais sobre o nosso corpo, diferenças, identidades, cobranças intelectuais e convenções culturais.

Palavras chaves: lúdico; aprendizagem significativa; desenvolvimento integral.

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO.....</b>	<b>08</b>
<b>CAPÍTULO 1 – ENTENDENDO O LÚDICO NUMA PERSPECTIVA HISTÓRICA E CULTURAL.....</b>	<b>14</b>
1.1 – O lúdico através da historia.....	14
1.2 – O brincar como experiência cultural.....	16
1.3 – Conceituando o jogo, o brinquedo, a brincadeira e o lúdico.....	17
<b>CAPÍTULO 2 – O LÚDICO NA PRÁTICA PEDAGÓGICA E NA FORMAÇÃO DO PROFESSOR.....</b>	<b>20</b>
2.1 – A importância do lúdico na prática pedagógica.....	20
2.2 – O lúdico e a formação do professor.....	25
<b>CAPÍTULO 3-A LUDICIDADE COMO PROMOTORA DO DESENVOLVIMENTO E DA APRENDIZAGEM.....</b>	<b>27</b>
3.1 – O que é Desenvolvimento?.....	29
3.2 – O que é Aprendizagem?.....	30
3.3 – As contribuições do jogo para o desenvolvimento do indivíduo.....	30
3.4 – O brincar e a superação dos problemas: construindo a autonomia...36	
3.5 – Piaget e Vygotsky: Concepções divergentes acerca do papel do jogo no desenvolvimento da criança.....	39
<b>CAPÍTULO 4 – METODOLOGIA DE PESQUISA.....</b>	<b>42</b>
4.1 – Ambiente da pesquisa.....	44
4.2 – Sujeitos da pesquisa.....	44
4.3 – Procedimentos.....	45
4.4 – Coleta de dados.....	49
4.5 – Análise dos dados.....	50
<b>CAPÍTULO 5 – ORGANIZAÇÃO, ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS.....</b>	<b>51</b>
5.1 – As contribuições do brincar para o desenvolvimento físico-motor dos indivíduos em processo ensino - aprendizagem inseridos na 2ª série do Ensino Fundamental.....	51
5.2 – As contribuições do brincar para o desenvolvimento social dos indivíduos em processo ensino - aprendizagem inseridos na 2ª série do Ensino Fundamental.....	56
5.3 - As contribuições do brincar para o desenvolvimento afetivo dos indivíduos em processo ensino - aprendizagem inseridos na 2ª série do Ensino Fundamental.....	61

**5.4 - As contribuições do brincar para o desenvolvimento cognitivo dos indivíduos em processo ensino - aprendizagem inseridos na 2ª série do Ensino Fundamental.....66**

**CONSIDERAÇÕES FINAIS.....71**

**REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....74**

## **INTRODUÇÃO**

Atualmente, a ludicidade vem se tornando objeto de estudo de diversos teóricos ligados às pesquisas relacionadas à construção do conhecimento e do desenvolvimento integral do ser humano.

Uma variedade de autores salienta a importância da realização de atividades lúdicas durante o processo de construção de conhecimentos significativos para o educando. Embora as discussões sobre o lúdico na aprendizagem se mostrem mais proeminentes nos dias atuais, relatos históricos comprovam que o brincar se faz presente no cotidiano dos seres humanos desde as civilizações pré - históricas.

Na antiguidade, o brincar era hábito rotineiro na vida das crianças, além de participar de festividades e comemorações sociais, também mantinham preservados seus momentos de jogos e brincadeiras livres, realizadas diariamente em praças públicas e longe do direcionamento dos adultos.

As atividades lúdicas eram muito importantes e significativas na vida dos indivíduos, pois eram nesses momentos, que através das brincadeiras e jogos, as pessoas desenvolviam suas capacidades de se relacionar umas com as outras, construindo assim, valores indispensáveis para a vida em sociedade. Além disso, o brincar fazia parte da história da existência de cada indivíduo onde expressava sua cultura, seus costumes, e até mesmo o modo de vida de cada comunidade, era um fenômeno social do qual todos participavam.

A velocidade em que as coisas acontecem nos dias atuais, os avanços tecnológicos, as cobranças intelectuais do mundo capitalista que exigem cada vez mais dos indivíduos, impede que o lúdico ocupe lugar de destaque na construção do conhecimento, pois, a cada dia que passa, diminui-se o tempo e o espaço destinado a ludicidade na vida das pessoas, o que as obriga a viver em uma sociedade que apresenta níveis de stress altíssimos, causados pela incessante busca da inserção em um mundo onde se instala problemas como: competitividade, agressividade e violência em todas as classes sociais.

Desta forma, a proposta do presente trabalho, buscou a sistematização da pesquisa realizada sobre o tema: Ludicidade nas Séries Iniciais, abordando principalmente os autores que buscam investigar as contribuições do brincar para o desenvolvimento integral dos alunos da 2ª série do Ensino Fundamental.



É através da ação do brincar que a criança constrói um espaço de experimentação. Nas atividades lúdicas, esta aprende a lidar com o mundo real, desenvolvendo suas potencialidades, incorporando valores, conceitos e conteúdos.

Daí a importância do educador utilizar o lúdico como instrumento que permite alcançar os objetivos pré – determinados em seu planejamento. Buscar uma formação que contemple a ludicidade e vivê-la em sala de aula, significa abrir espaço para o aprendizado prazeroso. Sendo sujeito de sua prática, o educador terá mais condições de propiciar aos seus alunos a busca do conhecimento, ajudando-os a tornarem-se sujeitos críticos, confiantes e conscientes de seu papel em uma sociedade cada vez mais dinâmica.

### **Justificativa**

A prática lúdica vem perdendo espaço no cotidiano infantil. A criança do mundo moderno vive cercada por recursos tecnológicos que avançam a cada dia, seus valores estão sendo formados a partir de informações advindas principalmente de meios de comunicação e informática.

Ramos (apud Queiroz e Jordano,2004) alerta para as influências tecnológicas na formação cultural da população infantil que levam as crianças a imergirem numa realidade consumista e alienante.

Diante disto à criança vem perdendo as referências educativas do jogo e da brincadeira e ao mesmo tempo, deixando de vivenciar experiências essenciais para o desenvolvimento de suas dimensões humanas.

Outra questão que interfere na ação lúdica da criança, é o fato da violência urbana, que remete aos pais o medo de deixarem seus filhos brincarem sozinhos em espaços públicos. Com isso, as brincadeiras e jogos que nossos antepassados vivenciaram e que fizeram parte de sua formação sociocultural, perderam - se no tempo, deixando como herança apenas a lembrança do tempo em que as crianças tinham direito de brincar livremente, felizes e longe do sedentarismo intelectual do mundo globalizado.

Partindo deste contexto, foi fácil detectar a importância do ambiente escolar no que se refere ao resgate cultural do brincar de forma a oportunizar aos educandos espaço e tempo para desenvolver suas habilidades por meio da ludicidade.

Ao brincar, as crianças nem imaginam que estão se conhecendo, aprendendo e descobrindo o mundo. Além disso, é imprescindível ressaltar que, durante a ação lúdica, a

criança externaliza as suas emoções, seus desejos e a capacidade de interagir com o outro de forma harmoniosa e cooperativa, além de desenvolver no mesmo os aspectos cognitivos, afetivos e sociointerativos.

O trabalho em questão visou resgatar na criança envolvida no processo ensino-aprendizagem, o prazer do brincar, tal qual o aprender brincando, cuja pretensão é demonstrar por meio da práxis em sala de aula, a importância de se conceber o lúdico como um fio condutor do resgate da sensibilidade do homem sufocado pelos problemas da atualidade.

Nesta perspectiva, a construção do conhecimento se dá de forma coletiva e o processo de aprendizagem integram todas as dimensões do ser humano em desenvolvimento. Compreender o educando em sua totalidade é antes de mais nada, reunir os aspectos: físico, afetivo, cognitivo e social que se mostram intimamente interligados e nortearam a proposta da pesquisa em questão.

Nesse sentido, é extremamente importante oportunizar ao educando atividades em que o mesmo possa confrontar-se com situações que permitam a integração do lúdico, do prazer e, por fim, da construção da aprendizagem significativa.

Pinto (apud Queiroz e Jordano, 2004), afirma: “que não há aprendizado sem atividade intelectual e sem prazer”.(p.336)

Ao fornecer situações lúdicas prazerosas, a criança se liberta de suas amarras sociais, alterando seu estado de ânimo de forma a inter - relacionar sentimentos, emoções e intuições, sendo capaz de liberar sua criatividade e imaginação. Com isso, o espaço oferecido pela escola é valorizado como lugar que propicia experiências, vivências, integração, investigação e construção de novos ideais de comportamento.

É importante entender que a criança, o jogo e a brincadeira estão intrinsecamente ligados, no entanto, o sistema escolar ainda não percebeu, a união desses elementos e acaba por privar a criança de suas necessidades lúdicas. Apesar de estar inserida neste meio, a escola precisa perceber a criança como um ser em constante desenvolvimento.

A ação de educar não pode restringir-se à simples preocupação com as estruturas mentais, mas também com a expressão do indivíduo em sua totalidade.

Segundo Piaget (1976), quando a criança brinca, assimila o mundo a sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois sua interação com o objeto, não depende de sua natureza, mas da função que a criança lhe atribui.

Assim, é importante destacar que quando a criança faz uso das atividades lúdicas, diversas áreas da mente são desenvolvidas, daí a necessidade de se estar incluindo a ludicidade nas estratégias pedagógicas aplicadas em sala de aula, utilizando o brincar em todas as áreas de seu conhecimento

Contudo, o educar ludicamente, deve ser um ato consciente e planejado, com isso, faz-se necessário que os educadores repensem sua prática pedagógica, buscando uma maior aproximação do educando, procurando conhecer a realidade e os focos de interesse de cada um, aproveitando assim suas experiências e transformando-as em bases sólidas, para que os mesmos possam estar construindo seu próprio conhecimento de forma interessante e significativa.

### **Delimitação do Problema**

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's, 1997), traz em seu contexto uma proposta que procura democratizar, humanizar e diversificar a prática pedagógica, buscando ampliar a visão apenas biológica que o educador exerce sobre o educando, levando-o a vivenciar um trabalho que incorpore as dimensões afetivas, cognitivas, físicas e socioculturais dos alunos envolvidos no processo ensino – aprendizagem. Nesse sentido sugere momentos de jogos e brincadeiras constituídos em atividades permanentes no cotidiano escolar.

Com base nesta proposta curricular, surge então a necessidade de se realizar uma análise crítica sobre como esta sendo estabelecida a relação entre a prática pedagógica e o lúdico em situações cotidianas de sala de aula, tal qual a investigação por meio da pesquisa acerca da importância da ludicidade para o aluno das séries iniciais do Ensino Fundamental.

Sendo assim, o projeto em questão buscou de uma forma contextualizada e fundamentada bibliograficamente, responder a questão problema que norteou todo o trabalho realizado: Quais as Contribuições do Brincar para o desenvolvimento integral dos alunos da 2ª série do Ensino Fundamental?

Pretendeu-se desta forma, auxiliar a todos os indivíduos envolvidos no processo ensino-aprendizagem, encontrar caminhos favoráveis à conscientização dos mesmos sobre a importância de se incluir a ludicidade em todos os momentos da prática pedagógica, objetivando um ambiente favorável ao desenvolvimento de suas potencialidades de forma

prazerosa e significativa por meio de estratégias e metodologias que venham contribuir para a construção efetiva do seu conhecimento.

## **Objetivos**

O presente trabalho teve como objetivo geral, evidenciar as contribuições do lúdico para o processo ensino-aprendizagem, tal qual o desenvolvimento integral dos alunos da 2ª série do Ensino Fundamental.

Desdobram-se deste objetivo geral, os seguintes objetivos específicos: realizar pesquisa bibliográfica de diversos autores que abordam o tema e a importância do brincar para o desenvolvimento integral da criança; desenvolver pesquisa de campo por meio da metodologia qualitativa, com o intuito de analisar as contribuições da ludicidade para o processo ensino-aprendizagem e construção do conhecimento para os alunos inseridos na 2ª série do Ensino Fundamental.

Partindo dos objetivos apresentados nesta pesquisa, foram elaborados cinco capítulos.

O primeiro capítulo intitulado “Entendendo o lúdico numa perspectiva histórica e cultural”, trata das abordagens históricas e culturais a cerca da ludicidade, além de oferecer diferentes conceitos e visões elaboradas por diversos autores sobre os significados dos termos: Jogo, brinquedo, brincadeira e o lúdico.

O segundo capítulo denominado “O lúdico na prática pedagógica e a Formação do Professor”, abre uma discussão a respeito da utilização da ludicidade no cotidiano pedagógico e a utilização de práticas lúdicas como facilitadoras da aprendizagem, além de abordar de forma crítica e contextualizada a questão lúdica e a formação do professor.

O terceiro capítulo, apresentado sob o título “A Ludicidade como promotora do desenvolvimento e da aprendizagem”, abordará as definições sobre o desenvolvimento e a aprendizagem dos indivíduos, tais quais as contribuições do jogo para o desenvolvimento global do educando. Ainda neste capítulo é destacada a importância do brincar para a superação de problemas e construção da autonomia, além de apresentar as divergentes concepções de Piaget e Vygotsky acerca do papel do jogo no desenvolvimento da criança.

O quarto capítulo discrimina de forma detalhada, a metodologia de pesquisa, determinando de forma geral, o ambiente da pesquisa, os sujeitos e os procedimentos utilizados para a realização do trabalho.

O quinto e último capítulo têm por objetivo principal a organização, análise e discussão dos dados, visando através de comparações entre a pesquisa bibliográfica e a pesquisa de campo realizada, apresentar os significados dos fatos observados durante a pesquisa.

## **CAPÍTULO 1**

### **ENTENDENDO O LÚDICO NUMA PERSPECTIVA HISTÓRICA E CULTURAL**

## **1.1 O lúdico através da história**

A utilização da abordagem lúdica no desenvolvimento da aprendizagem tem superado muitos obstáculos e preconceitos com o passar dos anos. Antigamente, a sala de aula era vista apenas como um espaço destinado à sistematização de conteúdos, e o brincar como mero ato de diversão ou passatempo.

Atualmente, discute-se a importância da brincadeira e da ludicidade na construção do conhecimento, nessa concepção, a escola não se configura simplesmente como locus do saber sistematizado e transmissão de conteúdos, e sim como organizadora de uma nova práxis, com o objetivo de oportunizar ao indivíduo a construção do seu conhecimento partindo de atividades lúdicas, tornando a aprendizagem mais prazerosa, dinâmica e significativa.

Na antiguidade, já era possível verificar que os jogos e diversões eram utilizados, fazendo parte também da vida adulta dos indivíduos. Nas comunidades antigas a educação dos filhos cabia aos pais que lhe ensinavam ofícios e artes. Com a evolução da história, surge a escola como instituição responsável pela educação, que aos poucos deixa de ser tarefa dos pais e passa a ser da escola.

Neste contexto, começa-se a perceber uma maior preocupação da escola com atividades direcionadas a idade infantil, onde se iniciou a utilização de algumas práticas lúdicas no ensino de diversos conteúdos.

Já na Grécia Antiga, Platão (apud Carvalho, 2004), apresenta estudos sobre o lúdico e sua importância no desenvolvimento da aprendizagem.

Nesta época, as brincadeiras e jogos exerciam uma função determinada: a aprendizagem. Naquele tempo, os jogos eram utilizados para capacitar os indivíduos para a guerra.

Durante a história, o jogo passou por várias concepções, na Idade Média, com a centralização do poder nas mãos da Igreja, a ludicidade passa a ter conotação de profana e imoral, e a pedagogia ressalta o ensino repressor e disciplinador, com o objetivo de preparar a criança para o mundo adulto.

A concepção lúdica volta a ser utilizada a partir do século XVI pelos Jesuítas, no ensino da gramática e da ortografia.

Entre os séculos XVII e XVIII, surgiram os movimentos culturais que rompiam com o modelo pedagógico, que via a criança como um adulto em miniatura, passando a reconhecê-la como sujeito da aprendizagem.

No século XX, Froebel (apud Friedmann, 1996), filósofo alemão, iniciou estudos sobre o lúdico apresentando-o como recurso facilitador da aprendizagem. Ele acreditava que o brincar na infância caracterizava-se como a fase mais importante para o desenvolvimento da criança, refletindo posteriormente na vida adulta do indivíduo.

Surge a partir dessa nova concepção, o ensino por meio do lúdico, defendido por diversos teóricos como: Rousseau, Froebel, Pestalozzi, Dewey, Montessori e outros. Todos ressaltam em suas obras, a importância dos jogos e das brincadeiras para a prática pedagógica.

Segundo Santos (2003), o brinquedo e o jogo só passaram a ser valorizados em nosso século a partir da década de 50, e que numa história bem mais recente pode-se constatar as propostas de Piaget e Vygotsky, ressaltando a participação ativa do sujeito na aprendizagem.

Na década de 90, com o estabelecimento da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (1996) percebeu-se a necessidade de repensar o uso das atividades lúdicas visando possibilitar aos alunos a construção de sua própria aprendizagem tornando-os agentes do seu próprio conhecimento.

Dessa forma, a proposta da nova LDB sugere em seu contexto a necessidade de se discutir a atividade lúdica como estratégia motivadora para o desenvolvimento das dimensões físicas, cognitivas, afetivas e sócio-culturais dos indivíduos que aprendem, acreditando na importância do lúdico como concepção de educação que vai além da simples instrução.

Contudo, é possível perceber que a ludicidade não se configura como modismo da atualidade, mas está amparada por estudos e pesquisas que comprovam suas aplicabilidades e importância no desenvolvimento da aprendizagem.

## **1.2 O Brincar como Experiência Cultural**

Por meio da brincadeira a criança realiza sua interação social. A brincadeira é transmitida na rua, nos parques e na escola, caracterizando a cultura de cada época. A criança aprende espontaneamente. As regras, às vezes, variam dentro de cada cultura, como por exemplo, ainda hoje são usadas nas escolas várias cantigas de roda e brincadeiras que nossos pais brincavam, como a Ciranda-Cirandinha, A Linda Rosa Juvenil, jogos de quadra, como queimada, pique-pega, etc. Porém, esses jogos são adaptados à realidade atual.

As brincadeiras são importantes fontes de valores, costumes e formas de pensamento e ensinamento de um povo, fazendo parte do patrimônio lúdico-cultural. Machado (1994) relata que brincar é nossa primeira forma de cultura, é algo que pertence a todos e que nos faz participar de idéias e objetos, como também é o jeito das pessoas conviverem e expressarem; é o modo como as crianças brincam. E isto está relacionado ao que Santos (2001) ressalta:

No sentido amplo, antropológico, cultura é tudo o que o homem faz, seja material ou espiritual, seja pensamento ou ação. No entanto, o ato de brincar na relação homem-brinquedo, exprime as diversas formas de pensar e agir de cada grupo, época e região, sendo assim, é o brinquedo uma expressão cultural (p. 104).

Atualmente, infelizmente, essa cultura está sendo alimentada apenas por brinquedos industrializados e sofisticados, de forma que a interação entre crianças e adultos e entre as próprias crianças está sendo ameaçada pela tecnologia que de certa forma acarreta um tipo de isolamento.

A socialização, a interação entre crianças e adultos e entre as crianças mesmas, é tão importante quanto a nutrição e outros cuidados para a vida sadia. O desenvolvimento da criança acontece pela interiorização nos sistemas culturais, pois vai aos poucos, por um processo de troca, absorvendo as idéias e valores daquele grupo. Tendo em vista que a cultura do brincar vem sendo mudada através da mídia e dos jogos eletrônicos. A criança neste processo é conduzida a uma experiência lúdica individualizada, pois a mesma mantém interação apenas com o objeto, deixando de estabelecer interação com o meio social em que está inserido.

Portanto, a cultura lúdica do brincar muda de tempos em tempos e como expressão cultural os brinquedos contemporâneos não nos deixam esquecer dos videogames, dos jogos informativos, dos brinquedos eletrônicos e à pilha, dos parques e



seus brinquedos sofisticados nos *shoppings*, entre outros e com isso mudando também a forma de pensar e agir das crianças. É como coloca Brougere (2000):

Essa cultura lúdica está imersa na cultura geral a qual a criança pertence. Ela retira elementos do repertório de imagens que representa a sociedade no seu conjunto; é preciso que se pense na importância da imitação na brincadeira. A cultura lúdica incorpora, também, elementos presentes na televisão, fornecedora generosa de imagens variadas. Seria inverossímil se a brincadeira não se alimentasse da televisão e seus efeitos. (p. 52).

Portanto, os jogos e brinquedos tradicionais infantis resgatam um passado de valor e lembranças que jamais poderão ser esquecidas, de um tempo de criança.

Dessa forma, veremos a seguir os conceitos dos termos relacionados a ludicidade de forma a proporcionar um maior entendimento à cerca deste fenômeno e sua importância para o processo ensino-aprendizagem.

### **1.3 Conceituando o jogo, o brinquedo, a brincadeira e o lúdico.**

Os conceitos de jogo, brinquedo e brincadeira encontram-se intimamente ligados. Esses conceitos mudaram muito com o passar do tempo e assumem conotações diferentes de acordo com a cultura em que estão inseridos.

Ao se tentar definir o jogo, brinquedo e brincadeira, percebe-se que esses termos apresentam significados que remetem ao divertimento, prazer e alegria, principalmente se forem atribuídos a eles aspectos lúdicos.

O Dicionário Aurélio século XXI, apresenta as seguintes definições:

Jogo: [Do lat. Jocu, 'gracejo', que tardiamente tomou lugar de ludus]. Atividade Física ou mental organizada por um sistema de regras que definem a perda ou ganho:

Jogo de damas; jogo de futebol.

Brincadeira: ato ou efeito de brincar; brinco. Divertimento, sobretudo entre crianças;

Brinquedo, jogo. Passatempo, entretenimento, entretenimento. Gracejo, pilhéria. Caçoada, galhofa, zombaria. Coisa que se faz irrefletidamente, ou por ostentação e que pode causar prejuízo aborrecimento e etc. Folguedo, festa, festança.

Brinquedo: objeto que serve para as crianças brincarem: brinquedo mecânico; loja de brinquedos, jogo de crianças, brincadeira: brinquedo de amarelinha; brinquedo de pegar. Divertimento, passatempo. Festa, folia, folguedo, brincadeira. (1994 p.699, 235,241).

Segundo Pereira (apud Friedmann, 1996, p.12), o jogo é uma brincadeira com regras definidas que estabelece quem vence e quem perde e envolve uma premiação ou simples

prazer de participação, a brincadeira significa o ato ou efeito de brincar e brinquedo é um objeto que serve para as crianças brincarem.

Para Piaget (*apud* Serique, 2003), os jogos se caracterizam de acordo com os estágios do desenvolvimento da criança (sensório-motor; pré-operatório; operatório) e presume as ações que o sujeito exerce sobre o meio. Objetivando o prazer em sua concepção os jogos se classificam em:

Jogos de exercício – compreende o período sensório-motor e vai de 0 a 2 anos de idade, nesse período, as ações da criança estão voltadas para a satisfação de suas necessidades. As atividades nesse período não pressupõe aprendizagens, mas estão relacionadas aos esquemas de ação dos indivíduos e embora sejam predominantes no período sensório-motor, estarão presentes em outras fases do desenvolvimento.

Jogos simbólicos – compreende o período sensório-motor e vai de 2 a 7 anos, nesse período a criança atribui significados às suas ações, as atividades desenvolvidas têm importância fundamental para a produção do conhecimento. Através do jogo simbólico a criança experimenta papéis, representa, dramatiza. Tais atividades serão fundamentais para a sua atuação na vida futura. Nesse período, o que se predomina são as situações imaginárias, embora as regras também estejam presentes implicitamente.

Jogos de regras – a partir dos 7 anos de idade, contém características dos dois jogos anteriores, possui caráter coletivo e competitivo. No jogo de regras a criança vai experimentar limites e restrições. Nesse período a imaginação está mais “latente”.

Antunes (2003, p.9), o caracteriza do ponto de vista educativo mais próximo a sua origem etimológica latina, ou seja, tem “o sentido de gracejo divertimento, brincadeira, passatempo”. Para ele os jogos visam estimular o crescimento e a aprendizagem, representam relação interpessoal entre dois ou mais sujeitos, realizada dentro de determinada regra.

Vygotsky (*apud* Maluf, 2003, p.82) afirma que o jogo aproxima-se da arte, tendo em vista a necessidade de a criança criar para si o mundo às avessas, para melhor compreendê-lo, atitude que também define a atividade artística.

Em relação ao brinquedo Brougère (2000, p.13), afirma que o brinquedo é um objeto que a criança manipula livremente, sem estar condicionado às regras ou a princípios de utilização de outra natureza.

Segundo Kishimoto (1999, p.18), o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização.

Na opinião de Maluf (2003), o brinquedo é um objeto manipulável destinado a divertir uma criança.

Observa-se uma divergência de opiniões entre Kishimoto (1999), que atribui ausência de regra ao brinquedo, e Maluf (2003), a qual acredita que o brinquedo envolve regras que, embora não sendo definidas, se originam da imaginação, mostrando que o papel que a criança representa e a sua ligação com o objeto será sempre originada das regras.

Kishimoto (1999), entende a brincadeira como ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação.

Para Maluf (2003, p.81), “toda brincadeira exige regras, mesmo que não estejam explícitas, como é o caso do faz-de-conta”. Enquanto Bettelheim (apud Serique, 2003) acredita que a brincadeira é uma atividade livre de regras. “é o envolvimento solto da fantasia”

Finalmente, Friedmann (1996), conceitua a ludicidade como tudo aquilo que diverte, ou entretém, seja em forma de atividade física ou mental, ou seja, o conceito de ludicidade abrange de forma mais ampla, todas as definições anteriores.

Embora alguns autores tenham divergido nas opiniões em relação ao jogo, brinquedo e brincadeira, não se pode deixar de ressaltar a importância desses termos, entendidos como atividades lúdicas, no desenvolvimento integral da criança e sua utilização na escola como recursos facilitadores da aprendizagem e do desenvolvimento das dimensões cognitivas, afetivas, físicas e sociais dos indivíduos em processo ensino-aprendizagem. Portanto, entendendo o jogo, o brinquedo e a brincadeira nessa perspectiva ficará mais fácil compreender o brincar como uma maneira prazerosa e dinâmica de aprender.

Entretanto para se entender melhor a relação entre o lúdico e a sua utilização como instrumento facilitador da aprendizagem, é importante que se abra uma discussão sobre a importância do lúdico para a prática pedagógica, fato que será abordado no capítulo seguinte.

## **CAPÍTULO 2**

## **O LÚDICO NA PRÁTICA PEDAGÓGICA E NA FORMAÇÃO DO PROFESSOR**

### **2.1 A importância do lúdico na prática pedagógica**

O professor deve saber a importância do jogo, estar ciente do seu valor na prática educacional, uma vez que “jogar educa, assim como viver educa: sempre sobra alguma coisa” (Leif, 1978, p. 11). É interessante reforçar que o jogo e a vida são excelentes formas de aprendizado, ambos educam e o papel do professor é preparar o aluno para a vida e porque não preparar o aluno para a vida através da brincadeira.

O jogo utilizado como recurso pedagógico é algo de grande valor educacional e existem inúmeras razões para que ele, o jogo, seja utilizado como recurso no processo ensino-aprendizagem, Rizzi e Raydt (1998, p.13 e 14) destacam as seguintes:

1- O jogo como impulso natural da criança – A satisfação pelo fato de o ser humano apresentar uma tendência lúdica, o que foi verificado por Jean Piaget já nos primeiros meses de vida do bebê, na forma do chamado jogo de exercício sensório-motor.

2- O prazer e o esforço espontâneo – Que tem como principal característica à capacidade de absolver o jogador de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo, onde este aspecto de envolvimento emocional deixa o jogo com forte teor motivacional, capaz de gerar um estado de vibração e euforia.

3- O jogo é uma atividade física e mental – Ele aciona e ativa as funções psiconeurológicas e as operações mentais estimulando o pensamento.

Quando nos referimos às características do jogo, afirmamos que ele já é por si uma forma de ordenação do tempo, do espaço e dos movimentos, expressada principalmente através de regras.

4- O jogo integra as várias dimensões da personalidade – Afetiva, motora e cognitiva. O jogo aciona as esferas motora e cognitiva, e à medida que gera envolvimento emocional aciona a esfera afetiva. A criança brinca e joga sendo um ser que age, sente, pensa, aprende e se desenvolve.

Comenius (apud Rizzi e Raydt, 1998, p. 15), concluiu sua obra *Didactica Magna*, onde apresentava a sua concepção de educação, a qual pregava a utilização de um método “de acordo com a natureza” e recomendava a prática lúdica, devido ao seu valor formativo, pois além de exercitar o corpo, os sentidos e as aptidões, também preparavam para a vida em comum e para as relações sociais.

Froebel (apud Rizzi e Raydt, 1998), afirmava que a criança para se desenvolver não devia apenas olhar e escutar, mas agir e produzir. Considerava que o trabalho manual, os jogos os brinquedos infantis tinham uma função educativa básica: através dos jogos e brinquedos a criança adquire a primeira representação do mundo, e é por meio deles que ela penetra no mundo sociocultural, desenvolvendo um senso de iniciativa e auxílio mútuo.

A teoria de Froebel (apud Serique, 2003) apresenta uma característica importante na questão educacional ao colocar o lúdico no centro do processo pedagógico para crianças. O lúdico acontece com essenciais, de forma que se deve deixar a criança jogar livremente. Embora seja preciso um acompanhamento cuidadoso, por parte do professor, deve-se propor às crianças situações que explorem os objetos e brinquedos, mas deixando livre a sua atividade.

Rizzi e Raydt, (1998, p. 14), ressaltam que o educador deve procurar despertar o espírito de cooperação e de trabalho conjunto no sentido de metas comuns. A criança precisa de ajuda para aprender a vencer, sem ridicularizar e humilhar os derrotados e para saber perder esportivamente, sem se sentir diminuída ou menosprezada.

À medida que o professor prepara a criança para uma competição sadia e essa criança, por sua vez compreende que tem que haver respeito e consideração pelos adversários, subentende-se que ultrapassou mais uma barreira da sua vida e que terá reflexos no futuro. Com o desenvolvimento dessa consciência a criança deixa de ter uma visão egocêntrica e passa a compreender que está inserida em uma sociedade, passando a ter subsídios necessários para tornar-se um membro dessa sociedade, desenvolver seu caráter social, seu comportamento ético, moral e cívico.

Jacquim (apud Queiroz e Martins, 2002), em seus estudos, afirma que:

“O jogo é para a criança a coisa mais importante da vida. O jogo é, nas mãos do educador, um excelente meio de formar a criança. Por essas duas razões, todo educador – pai ou mãe, professor, dirigente de movimento educativo – deve não só fazer jogar como utilizar a força educativa do jogo”.p. 7.

Podemos dizer que, através do brinquedo e do jogo, a criança expressa, assimila e constrói a sua realidade.

Burnier (apud Serique, 2003), afirma que “o aprendizado vem através do” fazer “as crianças aprendem em seus próprios ritmos, e através de seus próprios interesses, enfatiza a necessidade da educação individualizada e de centros de aprendizado ou” descobertas “. Entender que a criança aprende mais efetivamente fazendo e experimentando por si própria que escutando explicações, fundamenta a posição de que o

papel do professor deveria ser de facilitador, antes de o distribuidor de” conhecimento “. É conveniente que se proporcione a ela atividades dinâmicas e desafiadoras as quais exijam participação ativa, por consequência é gerado um desenvolvimento de sua inteligência, pois a mesma solta sua imaginação, pondo em prática a criatividade e ampliando a capacidade de concentração, atenção e encorajamento.

Diante disso, colocar a criança em contato com objetos oferece a ela experiências que provocarão raciocínio, pois o momento em que a criança está completamente absorvida pelo brinquedo é um momento mágico e precioso, em que está sendo exercitada uma capacidade de maior importância, da qual depende sua eficiência quando adulto, que é a capacidade de observar e manter sua concentração.

Desta forma, o educador deverá aparecer como um facilitador da aprendizagem ensinando como aprender e não o que aprender, apresentando à criança experiências e materiais que a mesma possa explorar e interagir retendo assim conhecimento de forma prazerosa e significativa.

Segundo Burnier (apud Serique, 2003):

“... o professor cumpre uma função vital fazendo perguntas desafiadoras e oferecendo comentários e materiais para encorajar e ajudar a criança a descobrir as relações entre os objetos e a experiência”.

De acordo com Peterson e Felton-Collins (2002), pais e professores ficam às vezes temerosos, pois pensam que quando a criança está brincando, ela não está aprendendo. E acabam por cair no erro de que: ou brinca ou aprende, como se uma só coisa pudesse acontecer de cada vez. É importante lembrar que a partir de brincadeiras simples, a criança desenvolve novas brincadeiras com níveis de dificuldades superiores o que significa que ela está abstraindo mais conhecimentos e consequentemente ultrapassando barreiras antes não alcançadas.

Piaget e Montessori (apud Peterson e Felton-Collins, 2002, p. 23) dão ênfase à importância das brincadeiras nos desenvolvimentos cognitivos, sociais e psicomotor da criança.

Montessori descreve o que chamamos de brincadeira como atividade significativa por parte da criança, ou seja, a medida em que vivencia a brincadeira ela aprende sobre o mundo e se desenvolve. Cada nova brincadeira inventada pela criança percebe-se a superação do estágio cognitivo anterior, o que nos leva a crer que houve a assimilação de conhecimento.

Já Piaget (apud Friedmann 1996), nos seus estudos a cerca do desenvolvimento infantil, diferencia imitação e brincadeira. No que se refere à imitação, Piaget destaca o fato de a criança fazer um esforço sério ao se acomodar a novos objetos e atividades, ela somente observa e repete. A imitação no desenvolvimento da criança é algo de fundamental importância, uma vez que é através desta que a criança busca a sua identidade, identidade essa que começa a ser construída desde cedo.

Enquanto na brincadeira, segundo Piaget a criança faz um esforço para se acomodar a novos objetos e atividades, para satisfação própria e como consequência disso, ela desenvolve a linguagem oral, habilidades auditivas e sociais, relações espaciais, classificação, seriação, seqüenciação de tempo, raciocínio lógico, etc. Desta forma a criança aprende brincando, pois há um processo de familiarização da criança com o objeto.

A fase da repetição é nomeada por Piaget como fase exógena, nessa fase a criança nas suas brincadeiras, apenas vê e repete. Já na fase endógena caracterizada por Piaget como a fase de assimilação e abstração do conhecimento, há mais um indício de superação do estágio anterior, o que pode ser expresso a partir das seguintes palavras: observação, repetição e aplicação. A aplicação acontece quando a criança já tem uma noção de como usar o objeto observado.

Para Piaget (apud Friedmann 1996), o mais importante da brincadeira para a criança é seu papel no desenvolvimento da linguagem e do pensamento representativo. De forma gradual as brincadeiras imitam a realidade o que se torna mais social.

Neste contexto percebe-se que a participação em atividades lúdicas contribui para a formação de atitudes sociais, como respeito mútuo, solidariedade, cooperação, obediência às regras, senso de responsabilidade, iniciativa pessoal e grupal. Brincando, a criança aprende o valor do grupo como força integradora, consciente e espontânea. A criança que participa de jogos e brincadeiras grupais saberá trabalhar em grupo, por ter aprendido a aceitar regras e o respeito às normas grupais e sociais.

O professor, segundo Piaget (1990), deve utilizar jogos no cotidiano escolar e em todos os momentos de sala de aula, observando que o jogo oferece um excelente pretexto para a criança produzir e compreender situações e faz com que um pensamento seja orientado pela preocupação dominante da satisfação individual. Nessa situação, a criança estará conciliando a assimilação lúdica com as exigências sociais. O meio social é um dos fatores mais influentes no desenvolvimento intelectual e a qualidade e a riqueza desse meio vão depender da qualidade das interações sociais que proporciona.

O autor em questão, afirma que os jogos constituem-se admiráveis instituições sociais, por meio deles os educandos exercitam a autonomia e a cidadania, pois aprendem a julgar, a argumentar, a chegar a um consenso, a raciocinar.

Na teoria de Vygotsky (1991) o aspecto lúdico está presente na obediência à regra que limita o agir puramente impulsivo e constitui o caminho para o prazer no jogo. Portanto, a essência do jogo é a criação de uma nova relação entre situações no pensamento e situações reais. O jogo como aplicação pedagógica pode ser um instrumento de grande valia, pois evidencia a qualidade no desenvolvimento humano, gerando interações sociais. O fenômeno da ludicidade é gerado através do envolvimento das pessoas no jogo, agindo de forma espontânea e criativa. Outra característica importante diz respeito às ações da criança ao brincar, conforme explicitado na citação apresentada a seguir.

Em um sentido, no brinquedo a criança é livre para determinar suas próprias ações. No entanto, em outro sentido, é uma liberdade ilusória, pois suas ações são, de fato, subordinadas aos significados dos objetos, e a criança age de acordo com eles. (Vygotsky, 1991, p. 118).

Vygotsky atribui importante papel ao ato de brincar na construção do pensamento infantil. Segundo ele, através da brincadeira, o educando reproduz o discurso externo e o internaliza, construindo seu próprio pensamento. A ludicidade e a aprendizagem não podem ser consideradas como ações com objetivos distintos. O jogo e a brincadeira são, por si só, uma situação de aprendizagem. As regras e a imaginação favorecem a criança comportamento além dos habituais. No jogo ou brincadeiras a criança age como de fosse maior do que a realidade, isto é, inegavelmente, contribui de forma intensa e especial para o seu desenvolvimento.

É através do lúdico que a criança abandona o seu mundo de necessidades e constrangimentos e se desenvolve, criando e adaptando uma nova realidade à sua personalidade. A infância é, portanto, um período de aprendizagem necessária à idade adulta. É nesse momento que a brincadeira se torna uma oportunidade de afirmação de seu “eu”.

Vygotsky (1991, p. 118) ressalta que a atividade lúdica possibilita à criança melhoras no próprio domínio motor, na criatividade e na auto-estima. Também se deve



levar em consideração que a criança aprende a organizar-se através de uma aceitação prazerosa, interpretando e explorando o ambiente por si própria.

Segundo Negrine (1987 p. 16) “*os jogos permitem liberdade de ação, pulsão interior, naturalidade, atitude e, conseqüentemente, prazer raramente encontrados em outras atividades escolares*”, isso significa uma entrega por inteiro à atividade lúdica, de forma que a criança será ela mesma.

## **2.2 O Lúdico e a Formação do Professor**

De acordo com Weber (apud Friedman, 1996) um tema central da educação na atualidade é, certamente, a formação de professores cuja discussão vem sendo associada a aspectos relacionados ao aluno e à escola, tal como a persistência do fracasso escolar, explicada freqüentemente pela oferta de um ensino dissociado das necessidades do aluno.

A formação docente começa a ser discutida como estando relacionada ao desempenho escolar do aluno, fala-se de uma formação voltada para competência técnica com ênfase na preparação do aluno para a assimilação dos conteúdos escolares e ou para a consideração, na escola, da experiência de vida dos alunos.

A questão educacional envolve-se na compreensão do processo ensino-aprendizagem que, para Weber (apud Friedman, 1996), está aliada ao avanço da luta contra o regime autoritário, a escola, apesar de aparelho ideológico de Estado, passou a ser concebida como instância de formação e de exercício de cidadania, lugar de ensino e de aprendizagem e de enriquecimento cultural, a educação escolar entendida como direito social e a qualidade do ensino como dimensão de cidadania.

Formar professores na perspectiva lúdica é uma contribuição no sentido de garantir à criança o direito de brincar, na escola.

De acordo com Santos (2001) esta formação mostra-se engajada na defesa do direito da criança de brincar, articulando projetos, constituindo acervo de brinquedos, e desenvolvendo oficinas abertas à comunidade, já que o jogo enseja o questionamento dos padrões de funcionamento da escola e resgata o prazer de aprender. Assim o brincar colabora com o sucesso escolar, assegurando o direito à efetiva escolarização.

Os autores Macedo, Petty e Passos (2000) também reconhecem a atuação do professor como indispensável, para o papel ativo no processo de aquisição de

conhecimento de seus alunos, ajudando-os a construir e organizar suas idéias, ampliando-lhes o olhar sempre que possível, estimulando a pesquisa e a ação intencional, tornando o meio o mais favorável possível, desencadeando reflexões e descobertas.

O professor teria a função de estimular o aluno a pensar e propor situações-problema, proporcionando mais espaço para o descobrimento e construção de suas idéias sobre o mundo em vez de fornecer informações “prontas”. Como ele já domina a disciplina, pode (e deve!) ajudar a encaminhar discussões, estabelecer relações mais amplas e interdisciplinares, desafiar o aluno, discutir sobre a relatividade de constatações ainda muito absolutas, enfim, deve propor situações cuja ação e participação de ambos – aluno e professor – seja interdependente e recíproca “. (Macedo, Petty e Passos, 2000, p. 38).

É importante que se faça uma autêntica crítica ao pensamento no qual o fenômeno lúdico é puramente diversão e entretenimento, desprovido de maior importância e utilidade. É preciso perceber o fenômeno lúdico como sentido, valorização e intencionalidade para a vida do ser humano. Na perspectiva lúdica, o brincar, faz-se necessário no processo de desenvolvimento da criança, pois brincar é manter relações com o meio ambiente, os objetos e as pessoas, satisfazendo assim, as suas necessidades como um todo.

É papel do professor encorajar, estimular, abrir perspectivas e caminhos para que o aluno desenvolva competências e habilidades. Para isso, é preciso que esse professor tenha conhecimentos, habilidades, atitudes, interesses e motivações sempre enriquecidas e sempre atualizadas, sendo fundamental que realizem um trabalho consciente e seguro e que, sobretudo, seja capaz de trabalhar com destreza diante das incontáveis e variadas situações que inevitavelmente surgirão no desenvolver do processo pedagógico. (Currículo da Educação Básica, 2002, p. 176).

Brincando a criança se torna espontânea, desperta sua criatividade e interage com o seu mundo interior e exterior. Diante disso, faz-se necessário compreender a ludicidade como promotora do desenvolvimento global do indivíduo em processo ensino-aprendizagem.

### **CAPÍTULO 3**

## **A LUDICIDADE COMO PROMOTORA DO DESENVOLVIMENTO E DA APRENDIZAGEM**

Em nossa cultura antilúdica, pensar em ensinar brincando é algo um pouco complexo, pois sempre aprendemos a ver a brincadeira como passatempo, como coisas inúteis, que não deve ser levada em consideração, coisa sem valor. Ao mesmo tempo percebemos o quanto às pessoas sentem necessidade de brincar, de se descobrirem em suas frustrações e anseios, e o quanto são carentes de fantasias e de imaginação, por não terem vivido momentos que queriam vivenciar enquanto criança. Sobre isso, Chateu (apud Friedmann, 1996) ressalta...“uma criança que não sabe brincar, é uma miniatura de velho, um adulto que não sabe pensar”.(p. 14)

Sendo assim, é na infância que é desenvolvida a aprendizagem necessária à idade adulta, onde será formado o seu caráter, desenvolvido seus aspectos motores, afetivos, sociais, morais e a sua própria linguagem e o lúdico apresenta um papel crucial nessa formação, o qual dão oportunidade as crianças de se socializarem, desenvolver espírito solidário e raciocínio lógico, dentre outros aspectos que contribui para a formação do indivíduo. Por este e outros aspectos, o lúdico foi integrado ao Currículo da Educação Básica para as Séries Iniciais do Ensino Fundamental como conteúdo obrigatório, onde o mesmo coloca que a escola deve garantir a oportunidade de brincar, a qual a criança possa agir por sua própria iniciativa.

Peterson e Felton-Collins colocam que:

“Nós, como pais e professores ficamos as vezes temerosos, pois pensamos que quando a criança está brincando ela não está aprendendo. Acreditar que estas atividades são exclusivas que apenas uma pode ocorrer de cada vez, é de fato um erro. Tanto Piaget quanto Montessori dão ênfase a importância das brincadeiras nos desenvolvimentos cognitivos, social e psicomotor da criança. Montessori (1949) descreve o que chamamos de brincadeira como uma atividade significativa por parte da criança. É como ela aprende sobre o mundo e se desenvolve.”(2002, p. 29)

Nesse sentido, é importante deixar de pensar o jogo como o oposto do sério, buscar ver a fantasia, o lazer, o brincar como um complemento das ações produtivas do cotidiano. Através do lúdico, procurar soluções para os problemas do medo, da insegurança, desprazer, vendo as brincadeiras como oportunidades de ensinar e aprender sobre a vida, percebendo, também as dificuldades motoras, intelectuais e afetivas dos nossos educandos.

Portanto, as brincadeiras e os jogos aplicados na escola devem apresentar um aprendizado significativo, como coloca Vygotsky (apud Santos, 2001): *“para que haja uma aprendizagem significativa, a pessoa deve estabelecer relações entre suas experiências prévias e aquilo que se apresenta como novidade”*.(p. 40)

É no brincar que esse desenvolvimento é proporcionado, por se tratar de uma atividade que possibilita espaço para ensaiar, provar, explorar, experimentar, e ao final, interagir com as pessoas e objetos que estão ao redor.

Santos (2001, p. 41) também coloca o valor da atividade lúdica no desenvolvimento e na promoção de aprendizagens significativas que está em favorecer a aproximação das pessoas para realizarem atividades sem juízo de valor, onde através desta possam se compreender melhor, promovendo crescimento intrapessoal, possibilitando melhoras consideráveis nessas relações.

Apesar do que a autora coloca, hoje em nossa sociedade, as famílias de nossos alunos passam a eles uma idéia falsa de mundo, onde o brincar não é importante, por não trazer resultados imediatos e a alegria está no gastar, no comprar e no individualizar-se. Na escola acaba acontecendo à mesma coisa, a criança é pressionada a ter boas notas, fazer provas, demonstrar bom rendimento para um sucesso futuro em vestibulares, concursos e esquecer-se de considerar o ser humano que existe em cada criança com sua respectiva inocência.

Nesse contexto acreditamos que o espaço escolar pode e deve transformar-se em um espaço agradável, prazeroso, de forma que as brincadeiras e jogos permitam ao educador alcançar sucesso em sala de aula, pois estas apresentam benefícios indiscutíveis no desenvolvimento e no crescimento da criança.

Queiroz e Martins (2002, p. 07), relatam que as brincadeiras e o jogo espontâneo são fatores fundamentais em qualquer escola de educação infantil e ensino fundamental, pois os mesmos contribuem muito na educação e formação global do aluno, onde o mesmo, através do lúdico abandona o seu mundo de necessidades e constrangimentos e se desenvolve, criando e adaptando uma nova realidade a sua personalidade.

Portanto, brincando a criança idealiza seus sonhos e projetos futuros, cria sua própria personalidade, exterioriza todos os seus conflitos, seus traumas, suas alegrias, seus sentimentos e suas necessidades, também se torna espontâneo, desperta sua criatividade e interage com o seu mundo interior e exterior. Nesse sentido, de acordo Santos (2001 p. 133). O lúdico é a característica fundamental do ser humano e a criança deve brincar. Seu

desenvolvimento depende em grande parte do lúdico. A criança precisa brincar para crescer, precisa do jogo como forma de equilíbrio com o mundo, onde sua maneira de assimilar e acomodar deverão ser através do jogo. Concluindo que não existe nada que a criança precise saber que não possa ser ensinado brincando, pois se alguma coisa não é possível de transformar-se em um jogo, certamente não será útil para a criança nesse momento.

### **3.1 - O Que é desenvolvimento?**

Segundo o dicionário Aurélio século XXI, desenvolvimento significa:

...crescer, fazer progredir, melhorar, aperfeiçoar, ou adequando a realidade escolar, resume-se na apropriação ativa do conhecimento disponível na sociedade em que a criança nasceu, onde ela aprende e integra em sua maneira de pensar ao que lhe é passado da sua cultura. (p. 300)

Contudo, para que haja esse desenvolvimento, a criança deve ser estimulada a fazer descobertas, o que leva a aprendizagem. Para Vygotsky (apud Santos, 2001) o papel da educação na aprendizagem ganha destaque a partir da sua teoria do desenvolvimento a qual evidencia que a qualidade das trocas que se dão no plano verbal entre professor e aluno irá influenciar decisivamente na forma como as crianças tornam mais complexo o seu pensamento e processam novas informações.

Porém, as fases do desenvolvimento psicológico de cada criança não se sucederão naturalmente, já que não são apenas fruto de maturação e sim resultados de inúmeras experiências vivenciadas individualmente pelos sujeitos. Desse modo, é fundamental entender que cada situação vivida na escola pode ser importante para desencadear processos de aprendizado e desenvolvimento.

### **3.2 - O Que é Aprendizagem?**

Aprendizagem, também, segundo o dicionário Aurélio século XXI significa:

aprendizado, ação ou efeito de aprender, ficar sabendo, descobrir, memorizar, adquirir conhecimentos. É como o conhecimento humano se constrói ao longo da vida, dando importância a atividade do sujeito no meio em que vive, considerando a interação entre o indivíduo e ambiente essencial na construção do pensamento. (p. 70)

O aprendizado começa desde o nascimento do ser humano e vai até a sua morte, sempre dentro do meio em que ele vive. Vygotsky (2002, p. 73) afirma que o aprendizado começa muito antes da entrada da criança na escola, valorizando as formas de experiência individual e da interação social que ocorre fora dela e quando organizado adequadamente, o aprendizado promove desenvolvimento mental que não ocorreriam espontaneamente.

Sendo assim, o aprendizado desperta vários processos internos de desenvolvimento, que acontece quando a criança interage com as pessoas do seu ambiente, e é aí que a escola assume seu papel nesse relacionamento de interação, onde a criança entra em contato com uma série de conhecimentos que pode não ser vivenciado diretamente, mas que lhe possibilita uma compreensão mais ampla do mundo que a rodeia.

### **3.3 As contribuições do jogo para o desenvolvimento global do indivíduo**

A educação lúdica é um dos temas mais estudados atualmente, pois contribui e influencia na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente. Sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e o desenvolvimento global da criança, visando também o forte compromisso de transformação e modificação do meio.

É através das brincadeiras que as crianças retiram aprendizados significativos. Marcondes (1994, p. 37), diz que brincar é um grande canal para o aprendizado, senão o único canal para verdadeiros processos cognitivos e é a brincadeira verdadeiramente espontânea que traz consigo a energia criativa, a possibilidade do novo e do original. Assim, a criança se sente livre para fazer escolhas, ter opinião própria. Compartilhando destas mesmas idéias Dohme (2003) afirma que:

O jogo é uma maneira natural de as crianças interagirem entre si, vivenciando situações, formulando indagações e estratégias, verificando acertos e erros, e poderem através deles reformular, sem qualquer punição, seu planejamento e as novas ações (p. 87).

De forma geral, as atividades lúdicas são fundamentais para o desenvolvimento saudável do ser humano, e é importante que aconteça da maneira mais plena possível. Dessa forma, podemos concordar com Vygotsky (apud Lúria, 1998, p. 69), o qual acredita que a brincadeira e o lúdico são ingredientes vitais para uma infância sadia e um aprendizado significativo. Vygotsky também atribui a importância do ato de brincar na constituição do pensamento, onde o aluno reproduz o discurso externo e o internaliza. Por isso, durante a realização de jogos e brincadeiras a criança age como se estivesse em um mundo real, o que contribui de forma intensa e especial para o seu desenvolvimento cognitivo, social, físico-motor e afetivo.

Acerca desse desenvolvimento e do lúdico, Kishimoto (apud, Dohme, 2003) ressalta que:

Aprender a pensar é o mesmo que aprender a aprender, ou, o método por excelência de viver democraticamente, ou em outras palavras, o método de desenvolver hábitos de pensamentos e ação requeridos pela participação efetiva na vida comunitária. (p. 82)

Fontana e Cruz (1997) ressaltam que o lúdico tem um papel fundamental no desenvolvimento da criança. Ela brinca e joga na rua, em casa, na escola. Pela brincadeira e pelo jogo, ela fala, pensa, elabora sentidos para o mundo, para as coisas, para as relações, favorecendo o desenvolvimento de suas relações afetivas.

Serique (2003), sobre isto diz que:

Acriança tende a influenciar e se deixar influenciar pelos colegas, tornando as trocas que faz com seus companheiros de grande relevância para sua própria evolução afetiva. (p. 242)

Brincando, objetos e movimentos são transformados. As relações sociais em que a criança está imersa são elaboradas, revividas, compreendidas. Brincando de casinha, de médico, de escolinha, de roda, de amarelinha, de bolinha de gude ou de pião, a criança se relaciona com seus companheiros, e com eles, num movimento partilhado dá sentido às coisas da vida.

Na brincadeira em si o aspecto afetivo é amplamente explicitado, pois segundo Sampaio (apud Serique, 2003):

Quando se observa uma criança em seu cotidiano, percebe-se facilmente sua alegria e espontaneidade em movimentar-se livremente. A liberdade nas movimentações faz com que as ações infantis estejam carregadas de afetividade.(p. 233)

Segundo Serique (2003) a brincadeira é, então, a forma possível de satisfazer às necessidades de interação social, já que possibilita à criança agir de forma cooperativa dentro dos jogos de equipes.

As interações sociais em um grupo que se apresentam afetivamente positivas irão entusiasmar as pessoas a realizarem novas tarefas com esse mesmo grupo, sempre a procura do êxito. (p. 239)

Os colegas também se tornam muito importantes nas relações sociais. Com eles, haverá, por parte das crianças identificação e oposição de forma comparada e mais independente por serem relações mais igualitárias. (p. 241)

A psicologia vem mostrando que a brincadeira tem um papel importante no desenvolvimento da criança e que ela satisfaz algumas de suas necessidades, pois o jogo é uma atividade física e mental. Ele aciona e ativa as funções psiconeurológicas e as operações mentais estimulando o pensamento. Miranda (apud, Dohme, 2003) ressalta que:

O jogo organizado constitui o melhor método para incutir princípios, normas e estabelecer padrões normais. A formação do caráter não decorre do jogo “em si” mas resulta, surge “por meio” ou “através do jogo”. (p. 80)

Para Piaget (apud Fontana e Cruz, 1997), a brincadeira infantil é uma assimilação quase pura do real ao eu, não tendo nenhuma finalidade adaptiva. A criança pequena sente constantemente necessidade de adaptar-se ao mundo social dos adultos, cujos interesses e regras ainda lhe são estranhos, e a uma infinidade de objetos, acontecimentos e relações que ela ainda não compreende. De acordo com Piaget, a criança não consegue satisfazer todas as suas necessidades afetivas e intelectuais nesse processo de adaptação ao mundo adulto.

Assim a criança brinca porque é *“indispensável ao seu equilíbrio afetivo e intelectual que possa dispor de um setor de atividade cuja motivação não seja a adaptação ao real senão, pelo contrário, a assimilação do real ao eu”*, [...] (Piaget, 1990, p. 52).

A brincadeira é, então, uma atividade que transforma o real, por assimilação quase pura às necessidades da criança, em razão dos seus interesses afetivos e cognitivos.

O autor indica ainda, que na brincadeira de faz-de-conta (chamada por ele de *jogo simbólico*) as crianças criam símbolos lúdicos que podem funcionar como uma espécie de



linguagem interior, que permite a elas reviver e repensar acontecimentos interessantes ou impressionantes. As crianças, mais do que repensar necessitam reviver os acontecimentos. Para isso recorrem ao simbolismo direto da brincadeira.

Vygotsky (apud Fontana e Cruz, 1997) também analisa a emergência e o desenvolvimento da brincadeira nas relações sociais da criança com o mundo adulto. Segundo ele, a criança passa a se interessar por uma esfera mais ampla da realidade e sente necessidade de agir sobre ela. Agir sobre as coisas é a principal forma de que a criança dispõe para conhecê-las, compreendê-las. Nesse período, ela tenta atuar não apenas sobre as coisas às quais tem acesso, mas esforça-se para agir como um adulto: quer, por exemplo, dirigir um carro ou fazer comida.

Para Vygotsky, a situação imaginária da brincadeira decorre da ação da criança. Ou seja, a tentativa da criança de reproduzir as ações do adulto em condições diferentes daquelas em que elas ocorrem na realidade é que dá origem a uma situação imaginária. Isso significa que a criança não imagina uma situação para depois agir, brincar. Ao contrário, para imaginar ela precisa agir.

Surge, então, uma contradição entre a necessidade de agir sobre um número cada vez maior de objetos e o desenvolvimento das capacidades físicas. Surge na criança às necessidades não realizáveis imediatamente, e que segundo Vygotsky, se tornam motivo para as brincadeiras. Isso não significa, porém, que as crianças compreendem as motivações que as levam a brincar.

A criança transforma o significado dos objetos de acordo com seus desejos, sem preocupação de adaptar-se à realidade.

Assim, na brincadeira qualquer coisa pode transformar-se em outra, sem regras sem limitações. Essa possibilidade de livre transformação de significado dos objetos explica-se pelo predomínio da atividade assimilativa da criança, ou seja, pela incorporação a seus esquemas de ação e pensamento de objetos diferentes sem a correspondente transformação (acomodação) desses esquemas e com o único propósito de permitir à criança imitá-los ou evocá-los.

Vygotsky (apud Friedmann, 1996), no entanto, observou que na situação do faz-de-conta não é qualquer objeto que pode substituir outro e que a criança, ao brincar, sempre submete o seu comportamento a regras. Essa submissão da criança a regras de comportamento é a razão do prazer que ela experimenta na brincadeira.

De acordo com Vygotsky (apud Fontana e Cruz, 1997, p. 126) *“é na brincadeira que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de numa esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não dos incentivos fornecidos pelos objetos externos”*.

Isso significa que na brincadeira os objetos perdem sua força determinadora e a criança passa a operar com o significado das coisas. Na brincadeira, um cabo de vassoura pode ser utilizado como um cavalo e biscoitos podem se transformar em pedaços de bolo.

De acordo com Vygotsky (apud Friedmann, 1996), durante o jogo, a criança pode escolher entre aceitar ou discordar de certas convenções, promovendo seu desenvolvimento social. Vygotsky declara ainda que essas interações sociais existentes no jogo promovem na criança a aprendizagem de convivência social que deverá ser usada por toda a sua vida:

O jogo oferece, muitas vezes, a possibilidade de aprender sobre solução de conflitos, negociação e estratégias, tanto de cooperação como de competição social. Os padrões sociais praticados durante o jogo são padrões de interações sociais que as crianças irão usar mais tarde nos seus encontros com o mundo. (p. 65)

Rizzi e Raydt (1998) ressaltam que o desenvolvimento de jogos de cooperação faz com que a criança torne-se consciente e deixe de ter uma visão egocêntrica. Passando a compreender que está inserida em uma sociedade e adquirir subsídios necessários para tornar-se um membro dessa sociedade

E, nessa linha de pensamento, Kamii e Devries (apud Friedmann, 1996) constataam que os jogos em grupo são particularmente interessantes:

Os papéis de cada criança são interdependentes, pois um não pode existir sem o outro; são opostos, pois um tem que prever o que o outro vai fazer, o que implica a possibilidade de usar de estratégia; são colaboradores, pois o jogo não pode acontecer sem um mútuo acordo dos jogadores nas regras, e uma cooperação, seguindo-as e aceitando suas conseqüências. (p. 67 e 68)

Segundo os PCN’S – Educação Física (1997), os conhecimentos sobre o corpo, seu processo de conhecimento e desenvolvimento, que são construídos concomitantemente com o desenvolvimento de suas práticas corporais adotando atitudes cooperativas sem discriminar os colegas, ao mesmo tempo em que dão subsídios para o cultivo de bons hábitos, como o cuidado com o corpo, também permitem aos indivíduos, estabelecer

limites para sua própria prática corporal, a fim de controlar a intensidade, velocidade e outras características durante a prática das atividades físicas contidas na brincadeira.

Os PCN'S – Educação Física (1997), afirmam em seu contexto, que as atividades físico-motoras devem contemplar a questão da atenção e da concentração, como duas variáveis importantes para a consciência e conhecimento corporal, de forma a permitir que o aluno execute cada movimento ou conjunto de movimentos, um maior número de vezes, criando situações adequadas para que a realização dos movimentos ocorra da forma mais atenta possível, visando uma maior sincronia entre movimentos realizados coletivamente.

Segundo Gallahue & Ozmun (apud Friedmann, 1996) o processo de desenvolvimento motor é apresentado através das fases dos movimentos que vão desde os movimentos de automação aos movimentos especializados.

Os movimentos de automação são caracterizados pelo ato da repetição, encontram-se presentes na vida da criança desde os primeiros anos de vida, quanto mais a criança tiver oportunidade de realizar movimentos como saltar, correr, girar, agachar, mais estes movimentos tendem a ser realizado de forma espontânea e automática.

De acordo com os PCN's – Educação Física (1997):

Essa tendência para a automação é favorável aos processos de aprendizagem, das práticas de cultura corporal desde que compreendida como uma função dinâmica mutável, como parte integrante e não como meta do processo de aprendizagem. (p. 42)

Os movimentos denominados especializados são mais observados no desporto, mas segundo Tani (apud Serique 2003), nada impede de serem estimulados e realizados desde a Educação Infantil, desde que as crianças se mostram aptas para tal.

De acordo com Flinchum (apud Serique 2003):

[...] um movimento especializado exige capacidade de executar uma ação complexa ou uma forma motora com alto grau de eficiência. Em geral combina vários elementos de movimentos, e incorpora todos os fatores relativos ao desenvolvimento motores previamente aprendidos. (p. 44)

### **3.4 - O Brincar e a Superação dos Problemas: construindo a autonomia**

Nos dias de hoje, mais do que nunca, passou-se a levar muito a sério as brincadeiras das crianças. Inúmeros estudos são feitos e o resultado é sempre o mesmo: quanto mais brincam as crianças, mais felizes e saudáveis são. Teles (1997) afirma que: “*criança que não brinca, desenvolve muito cedo a noção de peso da vida, e não tem condições de desenvolver-se de maneira sadia...*” (p. 14).

Sendo assim o brincar hoje em dia é colocado em um patamar importantíssimo para a felicidade e a realização da criança no presente e no futuro.

Brincando ela explora o mundo, constrói seu saber, aprende a respeitar o outro desenvolve também seu poder de tomada de decisões.

No decorrer de uma simples brincadeira são trabalhadas inúmeras dimensões do aprendizado da criança.

Lopes (1999) cita como um dos objetivos pedagógicos do jogo a diminuição da dependência e desenvolvimento da autonomia, porque é no momento do brincar, do jogo que a criança poderá arriscar-se, ter de fazer sozinha as partes que lhes são destinadas e ser responsável por seus atos, escolhas e decisões.

Brincando, sua inteligência e sua sensibilidade estão sendo desenvolvidas. A autonomia é fundamental para o pleno desenvolvimento cognitivo, emocional e físico da criança. Assim, o brincar é o espaço e o direito de toda a criança para o exercício de uma relação afetiva, cognitiva e física. Proporcionando desta forma, o desenvolvimento da criatividade e da autonomia de cada criança.

Com o auxílio da brincadeira a criança é preparada para a vida adulta e é brincando que desenvolve suas habilidades motoras e psicológicas. Segundo Lopes (1999) “*enquanto a criança está simplesmente brincando, incorpora valores, conceito e conteúdos*”. (p. 36)

É primordial aos pais e professores que incentivem na criança o gosto pelas brincadeiras, coisa que cada vez mais vem se perdendo.

Tem se tornado muito comum nos depararmos com crianças problemáticas: ansiosas, sem noção de limites, altamente dependentes e individualistas. Problemas esses que poderiam ser evitados caso estas crianças não estivessem sido expostas ao amadurecimento precoce, ou seja, a falta de brincadeiras.

De acordo com Lopes (1999), alguns estudos, vem nos mostrando mais freqüentemente que a superação destes problemas e a construção da autonomia podem ser realizados com o auxílio de algo que as crianças, por natureza, tanto apreciam: a brincadeira.

Para trabalhar a superação dos problemas e o excesso de ansiedade das crianças pode-se recorrer ao jogo, com sucesso, pois muitas das crianças ansiosas têm a frustração como um problema tendo dificuldades para aceitá-la, utilizando-se desde a inquietação motora até a fala e atitudes desenfreadas, como uma espécie de auto defesa.

Com o auxílio da brincadeira essas crianças passam a entrar em contato com seus sentimentos profundos e passam a aceitar a frustração de modo a superar seus problemas, aprendendo assim, a esperar, obedecer aos comandos pré-estabelecidos. Segundo Lopes (1999) esses hábitos serão vivenciados favorecendo a autonomia da criança: *“criar novos hábitos salutareis, a partir da vivência com os jogos que automaticamente serão incorporados à vida da criança podem recriar sua visão de mundo e sua atuação nele”*. (p.39).

Um outro problema comum na atualidade são as crianças sem limites. Hoje em dia o modelo de família já não é tão estruturado como era e com essa desestrutura pais despreparados tornam-se permissivos em excesso no trato com as crianças, transformando-as assim em criaturas sem nenhuma noção de limites. Em sua abordagem Lopes ressalta que:

Ao contrário do que pensam muitos pais a criança pede regras, pois é por meio delas que vai estruturar sua confiança básica em si e no outro. A criança testa a autoridade do adulto para confiar nele; se este falha, a criança se sente perdida desorientada, pois desconhece seus próprios limites “. (1999 p. 40).

E é nas brincadeiras que a criança se depara com problemas a serem superados, tais como, os limites que devem ser respeitados por ela e caso não tenha sido familiarizada desde cedo com estes, sofrerá.

Com as regras das brincadeiras a criança passa a ver que as coisas não acontecem segundo somente a sua vontade; deve-se entrar em consenso com os demais. Precisa-se esperar a vez do outro, para depois participar. Então, as brincadeiras auxiliam na aquisição de regras e limites, que por sua vez, colaboram no desenvolvimento do senso crítico favorecendo a imaginação, a criatividade e a autonomia.

Existe ainda o problema da extrema individualidade, as crianças têm a família cada vez menor e não precisam dividir as suas coisas, amigos, espaço e até mesmo o afeto dos pais. Estas crianças quando se encontram em um momento de brincadeiras sentem dificuldade em partilhar brinquedos, amigos e atenção... Surgindo a partir destas situações diversos conflitos.

Com estas crianças se faz necessário à sensibilização de que é preciso compartilhar, e as brincadeiras têm um resultado muito positivo neste aspecto, pois estes são hábitos que vivenciados possibilitam a formação da autonomia e, por sua vez, a superação destes problemas. Brincando e sem perceber a criança prontamente os adquire e passa a utilizá-los em seu cotidiano.

De acordo com Lopes: *“o jogo para a criança é o exercício, é a preparação para a vida adulta. A criança aprende brincando, é o exercício que a faz desenvolver suas potencialidades”* (1999 p. 35).

Assim como o trabalho e a profissão são indispensáveis para o adulto, também as brincadeiras o são para as crianças.

Em especial, o lúdico faz a criança mais autônoma, como podemos compreender nas palavras de Serique *“quando a criança brinca está tornando suas ações mais significativas, desenvolvendo sua autonomia, refletindo sobre suas escolhas e decisões”* (2003 p. 271).

Outro aspecto não menos importante que deve ser considerado é o fato do prazer que a brincadeira desperta na criança. E é este aspecto que Teles ressalta quando afirma que *“na brincadeira espontânea, a criança não somente toma a iniciativa, mas desenvolve livremente as atividades lúdicas prazerosas, que deveria ser próprio de toda a vida”* (1997 p. 43).

Brincando, a criança estimula a sua criatividade, característica tão escassa na maioria dos adultos de hoje em dia. E é essa criatividade que faz com que o sujeito participe mais da vida, o que gera um sentimento de profunda felicidade, uma auto-estima positiva e uma sensação de adequação ao meio em que está inserido.

Sendo assim a brincadeira torna-se elemento que faz com que a percepção que a criança tem do mundo e de suas necessidades se amplie: tornando-a mais consciente e crítica; desenvolvendo seu senso de companheirismo; aprendendo a conviver, ganhando ou perdendo; superando problemas e frustrações; aprendendo a ter uma participação autônoma e satisfatória no mundo que a cerca.

Deste modo, à criança passa a ter mais liberdade para escolher, decidir suas ações, ousar, improvisar nas mais diversas situações cotidianas e isso não é só nos momentos em que brincam, mas na superação de barreiras e condicionamentos do mundo do adulto.

### 3.5 Piaget e Vygotsky: Concepções divergentes acerca do papel do jogo no desenvolvimento da criança

Piaget e Vygotsky têm pontos de vista diferentes também quanto à função da brincadeira no desenvolvimento infantil.

Para Piaget (apud, Fontana e Cruz, 1997, p. 127) o jogo simbólico é parte de uma função fundamental do processo cognitivo da criança, a função simbólica. Essa função aparece na criança mais aos dois anos e permite que ela possa representar uma coisa (um objeto, um acontecimento, etc.) por intermédio de outra coisa, como a linguagem, o desenho ou o gesto simbólico.

Assim, o jogo simbólico relaciona-se ao aparecimento da capacidade de representar eventos e objetos. E, com a representação, a criança torna-se capaz de pensar em objetos que não estão presentes em seu campo perceptivo, de lembrar-se de acontecimentos, de prever mentalmente o resultado de suas ações.

A função simbólica é, então, indispensável para a ampliação das fronteiras da inteligência, embora, de acordo com Piaget (apud Fontana e Cruz 1997), ela só progride com o desenvolvimento da própria inteligência. Ou seja, é à medida que o pensamento da criança se desenvolve que sua linguagem, o brincar e o próprio jogo evoluem.

Portanto, embora o jogo simbólico seja importante para a constituição de símbolos que servem para representar objetos ou acontecimento, ampliando o campo de ação da inteligência, seu desenvolvimento está subordinado ao desenvolvimento da própria inteligência.

De acordo com Piaget, o jogo simbólico se desenvolve na direção de uma atividade mais construtiva, com finalidade de adaptação ao real. Os jogos de construção, os jogos dramáticos e também os jogos com regras, todos eles se devem ao desenvolvimento do jogo simbólico.

Os jogos com regras aparecem por volta dos sete anos, possibilitados pela crescente socialização do pensamento da criança, que conduz à substituição do símbolo lúdico individual pelas regras. Ao contrário do simbolismo, a regra supõe relações interindividuais, pois é *“uma regularidade imposta pelo grupo, e de tal sorte que a sua violação representa uma falta”* (Piaget, 1978, p. 148).

Os jogos com regras são jogos de combinações sensório-motoras (como corridas, bolas de gude,...) ou intelectuais (cartas, xadrez,...). Quase sempre há entre indivíduos competições que são reguladas por regras estabelecidas pelo grupo, por acordo momentâneo ou por regras transmitidas de uma geração a outra:

[...] os jogos de regras podem ter origem quer em costumes adultos que caíram em desuso (de origem mágico-religiosa, etc.), quer em jogos de exercícios sensórios-motores que se tornaram coletivos, quer, enfim, em jogos simbólicos que passaram igualmente a coletivos mas esvaziando-se, então, de todo ou parte de seu conteúdo imaginativo, isto é, de seu próprio simbolismo. (Piaget, 1978, p. 185).

Já para Vygotsky, a brincadeira tem um papel fundamental no desenvolvimento do pensamento da criança. Ao substituir um objeto por outro, a criança opera com o significado das coisas e dá um passo importante em direção ao pensamento conceitual, que se baseia nos significados, e não nos objetos.

Quando a criança assume um papel na brincadeira, ela opera com o significado de sua ação e submete seu comportamento a determinadas regras. Isso conduz ao desenvolvimento da vontade, da capacidade de fazer escolhas conscientes, que estão intrinsecamente relacionadas à capacidade de atuar de acordo com o significado de ações ou de situações e de controlar o próprio comportamento por meio de regras.

É importante notar também que no jogo a criança faz coisas que ainda não consegue realizar no cotidiano. Nas atividades cotidianas, a criança em idade pré-escolar age de acordo com o meio, os objetos e as situações concretas, tendo dificuldade em controlar voluntariamente seu comportamento e submetê-lo a regras.

A criança dessa idade tem no dia-a-dia dificuldade para fazer distinção entre o significado dos objetos e suas características. É por isso que, segundo Vygotsky (apud Fontana e Cruz), a brincadeira cria uma zona de desenvolvimento proximal: *“[...] no brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade”* (1997 p. 129).

Assim, a brincadeira é a atividade em conexão com a qual ocorrem as mais importantes mudanças no desenvolvimento psíquico da criança e dentro da qual se desenvolvem processos psíquicos que preparam o caminho da transição da



criança para um novo e mais elevado nível de desenvolvimento. (Fontana e Cruz, 1997, p. 129).

As crianças brincam, transformando os brinquedos, reelaborando-os criativamente. Combinando os dados da experiência, elas constroem uma nova realidade.

Na brincadeira, conhecimento e fabulação, experiência e simbolização entrelaçam-se.

Brincar é, sem dúvida, uma forma de aprender, mas é muito mais que isso. Brincar é experimentar-se, relacionar-se, imaginar-se. Expressar-se, compreender-se, confrontar-se, negociar, transformar-se, ser. A brincadeira não envolve apenas a atividade cognitiva da criança. Envolve a criança toda. É prática social, atividade simbólica, forma de interação com o outro. É criação, desejo, emoção, ação voluntária.

## **CAPÍTULO 4**

## **METODOLOGIA DE PESQUISA**

A pesquisa foi realizada a cerca do tema abordado no projeto: O Lúdico nas Séries Iniciais do Ensino Fundamental, que se deu de forma a estabelecer comparações entre o conhecimento teórico aprofundado sobre o tema e a prática desenvolvida em sala de aula por educadores e educandos envolvidos no processo ensino-aprendizagem por meio da prática lúdica, tal qual, a importância de brincar para o desenvolvimento integral de indivíduos inseridos na 2ª série do ensino fundamental da Rede Pública de Ensino do DF.

Gonsalves (2003 p.61), ressalta que para atingir objetivos explícitos em uma pesquisa científica, é necessário que se defina o percurso metodológico a ser trilhado, pois a questão metodológica é muito ampla, e indica um processo de construção, uma organização que o pensamento humano realiza para entender a realidade a ser pesquisada.

Dessa forma, o registro do percurso metodológico, evidenciará a postura epistemológica do pesquisador, que conceberá de forma clara a relação sujeito-objeto do conhecimento. Além disso, foi importante incluir na metodologia as concepções técnicas de pesquisa e a criatividade do pesquisador.

Diante disso, de acordo com os objetivos a serem alcançados, a pesquisa seguiu a proposta exploratória, que segundo Gonsalves (2003), é caracterizada pelo desenvolvimento e esclarecimento de idéias, tendo como objetivo propiciar uma visão panorâmica e uma primeira aproximação do problema a ser investigado, além de oferecer dados que darão suporte a realização de estudos aprofundados sobre o tema.

Ainda segundo os objetivos, a pesquisa adotou caráter descritivo e teve como objetivo principal a escrita das características do objeto de estudo, não se interessando pelo porquê, mas em apresentar as especificações do problema investigado, exigindo a descoberta de uma dinâmica que buscasse as razões existentes no contexto investigado.

Apresente pesquisa foi realizada em duas etapas principais: Pesquisa Bibliográfica e Pesquisa de Campo.

No primeiro momento, a pesquisa foi desenvolvida tendo em vista que independentemente de sua classificação, todas as áreas da mesma, exigiram uma pesquisa bibliográfica prévia, visando o levantamento de informações sobre o tema, identificando e

selecionando métodos e técnicas a serem utilizados no projeto, além de oferecer subsídios para redação e revisão de literatura do trabalho.

No segundo momento, a pesquisa de campo foi realizada a partir do estudo de caso, onde o pesquisador selecionou um objeto de pesquisa restrito com o intuito de fundamentar os aspectos característicos da investigação, estimulando novas descobertas e dando ênfase na totalidade e na simplicidade dos procedimentos.

Ainda sob o ponto de vista dos procedimentos de coleta da pesquisa de campo, enfocou-se também no trabalho, a pesquisa participativa, visando à interação entre os pesquisadores e os membros das situações investigadas, pois como afirma Apolinário acerca da pesquisa - ação e da pesquisa participativa:

(...) o objetivo básico é o de resolver, através da ação, algum problema coletivo no qual os pesquisadores e sujeitos da pesquisa estejam envolvidos de modo cooperativo e participativo... (2004, p. 79).

Por fim, quanto à natureza dos dados, o trabalho foi desenvolvido de acordo com o critério qualitativo da pesquisa, uma vez que não houve simplesmente uma análise numérica dos dados e sim uma interpretação mais aprofundada dos dados coletados, captando mais facilmente a realidade, num processo de construção e produção de idéias que se fez presente durante a realização da pesquisa.

Demo (2001), ressalta ainda que o pesquisador qualitativo observa tudo, simples gestos tais como: falar, balançar a cabeça, o movimento das mãos, pois tudo pode estar repleto de sentido. Muitas vezes esses comportamentos dizem mais ao pesquisador do que a própria fala.

Com isso, tanto as pesquisas realizadas, quanto a coleta de dados obtidos, foram de grande valia para a conclusão do trabalho final de conclusão do curso.

#### **4.1 Ambiente da Pesquisa**

A pesquisa foi desenvolvida na Escola Classe 25 de Ceilândia, localizada entre as quadras 22 e 24 do setor Sul de Ceilândia-DF, próxima a estação do metrô da Guariroba.

A escola foi inaugurada em julho de 1982, atendendo ao Ensino Fundamental e a Educação de jovens e Adultos até dezembro de 2003. Em 2004, a escola passou a atender apenas a uma clientela pertencente a faixa etária entre 4 e 15 anos, compreendendo a Educação Infantil com 440 alunos e o Ensino Fundamental com 470 alunos perfazendo um total de 910 alunos.

A instituição em questão pertence a Rede Pública de Ensino do DF, e sua equipe docente é composta por 32 professores atuantes em sala de aula.

Este estabelecimento possui 34 dependências, sendo que 20 são salas de aula. Possui 1 sala de leitura, 1 brinquedoteca e 1 sala de recursos. Além dos ambientes pedagógicos específicos, a escola conta também com outros recursos didáticos como: grande variedade de jogos e brinquedos pedagógicos e de recreação, e diversos materiais didáticos que se encontram a disposição dos educadores e educandos.

As condições gerais do prédio são satisfatórias, a escola apresenta boa estrutura física e bom estado de conservação e higiene.

A comunidade escolar é constituída por famílias, em sua maioria residente nos arredores da escola. Porém, para os alunos que moram mais afastados, é oferecido o transporte gratuito pela Secretaria de Estado de Educação.

A relação escola-comunidade vem transcorrendo harmoniosamente com o passar do tempo, devido à política pedagógica da escola, que incentiva a participação efetiva da comunidade em discussões e tomadas de decisões que se fazem necessárias para um bom andamento do trabalho pedagógico no ambiente educacional.

## **4.2 Sujeitos da Pesquisa**

A pesquisa explícita no projeto, foi realizada com alunos da turma da 2ª série C do Ensino Fundamental da Escola Classe 25 de Ceilândia-DF.

A turma funciona no turno vespertino e é composta por 35 alunos, na faixa etária entre 8 e 12 anos.

Os alunos em sua maioria pertencem a famílias que apresentam o seguinte perfil: a renda familiar encontra-se baseada no salário mínimo, os pais em grande parte são de origem nordestina e possuem de 1 a 4 filhos em média.

Uma quantidade significativa dos alunos convive com avós ou mães solteiras, que na maioria dos casos, precisam trabalhar diariamente e em tempo integral para garantir a alimentação e necessidades básicas da família, acabando por deixar a educação dos filhos sob a responsabilidade da escola.

Além das dificuldades socioeconômicas e da desestrutura familiar, vivenciadas por estas crianças, outros problemas como: alcoolismo, analfabetismo e os altos índices de criminalidade e ociosidade, são facilmente observados na comunidade em que estão inseridos os alunos sujeitos da pesquisa, o que afeta diretamente no desenvolvimento das dimensões humanas dos mesmos.

Contudo, os alunos em questão, apresentam-se participativos, afetuosos e receptivos. Possuem bom relacionamento com os colegas e demais funcionários da escola, porém, há aqueles que apresentam um ritmo de aprendizagem mais lento, e são orientados a frequentar as aulas de reforço escolar, que são oferecidos pela própria professora regente em horário inverso ao que estudam.

### **4.3 Procedimentos**

A pesquisa foi realizada em duas etapas: pesquisa bibliográfica e pesquisa de campo.

A pesquisa bibliográfica é uma modalidade de pesquisa que consiste em vários fatores. Segundo Gil (2002, p. 59), esses fatores são a natureza do problema a ser pesquisado, o nível de conhecimento que o pesquisador tem sobre o assunto, o grau de precisão que pretende levar a pesquisa, e vários outros fatores.

Cruz e Ribeiro (2003, p. 1-12), afirmam que independentes de classificar todas as áreas da pesquisa exigem uma prévia bibliografia, que pode visar um levantamento de todos os trabalhos realizados anteriormente sobre o tema, identificando e selecionando os métodos e técnicas utilizadas, fornecendo base para redação de introdução e revisão de literatura do projeto, essa pesquisa leva ao aprendizado de determinada área ou tema.

Também como procedimento realizou-se o Estudo de Campo, no qual houve uma flexibilidade maior, onde os objetos puderam ser reformulados ao longo da pesquisa.

No primeiro momento da pesquisa de campo foram planejadas as aulas, as quais foram aplicadas na turma de segunda série.

No segundo Momento, foi desenvolvida a aplicação de jogos com os alunos envolvidos na pesquisa, que tiveram como objetivo permitir a análise da contribuição do brincar para o desenvolvimento integral dos educandos.

Dessa forma os jogos aplicados com os alunos durante a pesquisa de campo foram desenvolvidos em 5 planos de aula e são descritos abaixo, visando uma maior compreensão dos mesmos.

Para a realização do jogo denominado “Desafio”, foi necessário à montagem prévia de um cenário na quadra da escola contendo duas fileiras de pneus, com mais ou menos um metro e meio de distância entre as mesmas, ao fundo continham duas carteiras com balões vazios e um quadro branco para registro da pontuação.

Os alunos foram levados para a quadra, conheceram as regras e o cenário onde aconteceu o jogo. Através da dinâmica do “par ou ímpar” escolheu-se duas crianças para representar as equipes onde os mesmos selecionaram os alunos para a formação das suas equipes.

Após a organização das equipes, cada uma se colocou alinhada à frente da fileira de pneus correspondentes a mais ou menos dois metros do início do obstáculo.

O jogo teve início quando o pesquisador retirou uma pergunta (referente a conhecimentos gerais, conceitos, situações-problema), e as lançou para as equipes.

As equipes tiveram aproximadamente 60 segundos para discutirem a questão e tentarem chegar a um consenso a respeito da resposta para a questão apresentada. Ao término do tempo determinado, os alunos (um de cada equipe), se dirigiram até a linha de largada, demarcada no chão com fita adesiva. O pesquisador apitou o início do jogo.

Os participantes tiveram que correr, passar pelos pneus, chegar à mesa e soprar o balão até estourá-lo sem a ajuda das mãos, assim a equipe que fez o percurso em menos tempo ganhou o direito de resposta, a qual estando correta contabilizava 10 pontos. Em caso de resposta incorreta os passavam para outra equipe.

O jogo transcorreu até que o último participante de cada equipe realizasse o percurso. Venceu a equipe que obteve maior pontuação.

Para a realização do jogo denominado “Alerta”, os alunos se dispuseram livremente na quadra. Um dos participantes de posse da bola correu e arremessou-a para o alto, anunciando o nome de um companheiro que deveria apanhá-la e arremessá-la contra um dos participantes.

O jogo continuou até que todas as crianças tiveram de posse da bola.

No jogo denominado “Mímica”, os alunos se organizaram em duas equipes, um dos participantes tentou representar através de gestos, uma ação, um nome de um filme, um personagem, etc, que foram pré-determinados e escritos em fichas sorteadas na vez de cada equipe.

Para a representação das mímicas as equipes foram organizadas uma a uma, onde a que acertou maior número de mímicas foi a vencedora.

Num outro momento, para a realização do jogo denominado “Futebol Cooperativo”, foi proposto aos alunos uma brincadeira com bexigas, cada aluno recebeu uma bexiga com cores diferentes, foi solicitado aos alunos que enchessem as bexigas e amarrassem-na no pé esquerdo utilizando um barbante, após esse procedimento os alunos organizaram-se em duplas de acordo com as cores das bexigas, ou seja, cada dupla teria que estar com bexigas da mesma cor.

Após a organização em duplas, os alunos organizaram-se em duas equipes, também obedecendo às cores dos balões, formando assim, a equipe azul e a amarela.

Dessa forma, teve início o jogo, obedecendo às regras explicadas no início da atividade, que eram as seguintes: os alunos deveriam se abraçar e o objetivo do jogo era proteger a bexiga para que os alunos da equipe adversária não conseguissem estourar as bexigas; outra regra era que os alunos só poderiam usar o corpo (tronco) para se protegerem e só os pés para estourar os balões. Além de protegerem suas próprias bexigas, deveriam ajudar os outros integrantes de sua equipe a se protegerem. À medida que as duplas perdiam suas bexigas, iam saindo da disputa e se tornavam torcedores, gritando e incentivando os alunos que ainda participavam da brincadeira.

O fim do jogo deu-se quando apenas uma das equipes possuía bexigas instaladas nos pés.

Após essa atividade estabeleceu-se um momento de discussão sobre a atividade, depois de ouvir os comentários dos alunos sobre a brincadeira, foi novamente proposta ao grupo outra atividade. Desta vez, os alunos teriam que encontrar uma forma diferente de jogar futebol, criando novas regras e novas estratégias para tornar o jogo mais cooperativo, ou seja, o oposto da competição, promovendo a apreciação de uns com os outros, a cumplicidade, de forma que os benefícios sejam distribuídos para todos.

Os alunos se organizaram em pequenos grupos, e minutos depois começaram a aparecer diferentes idéias e forma de como jogar futebol de modo diferente e cooperativo.

Após a discussão os alunos chegaram a um consenso: jogariam futebol em duplas e a exemplo da atividade anterior, cada dupla estava unida pelo braço; uma das regras elaboradas pelo grupo era não soltar o braço do colega em hipótese alguma.

Foram montadas duas equipes envolvendo meninas e meninos. Outra regra importante formulada pelo grupo foi: não eram permitidos empurrões, entradas violentas e nem o uso das mãos em nenhuma circunstância; os goleiros também defendiam a bola em dupla. Portanto, essa atividade, exigiu dos goleiros e dos demais jogadores uma sincronia de movimentos, tendo em vista que os mesmos não poderiam soltar os braços dos colegas.

Por fim, ganhou o jogo a equipe que conseguiu marcar mais gols.

No pátio da escola, foi proposto às crianças a brincadeira “bandeirinha”, a professora regente descreveu a atividade e as regras do jogo: as crianças de uma equipe deveriam invadir o campo do adversário com o objetivo de pegar a bandeirinha no fundo do campo e trazê-la para o campo de sua equipe. Ao entrar no campo da equipe adversária, o invasor estaria sujeito a ser colado, caso, seu adversário tocasse a mão em seu corpo. O invasor colado deveria ficar esperando que outro integrante de sua equipe venha tocar em seu corpo para descolá-lo.

Após a explicação da brincadeira, os alunos foram separados em duas equipes com o mesmo número de participantes, posicionaram-se na parte do campo determinada a cada equipe e, iniciaram o jogo. Assim, prosseguiram com várias tentativas de invasões, enquanto, outros invadiam e eram colados e alguns ficavam ansiosos para descolar o colega. Até que um integrante conseguiu resgatar a bandeirinha e levá-la para o campo de sua equipe.

A equipe vencedora foi a que resgatou primeiro a sua bandeirinha.

No pátio externo da escola, para a realização da brincadeira “Macaco Simão” os alunos se colocaram em círculo. Nesse momento, os próprios alunos formularam as regras que foram utilizadas durante o jogo.

O macaco Simão ou mestre é quem determinou os comandos que o grupo executou, seguindo as regras pré-determinadas pelo próprio grupo.

Somente as ordens dadas pelo Macaco Simão ou mestre, deveriam ser obedecidas e executadas, ou seja, quando o macaco Simão dissesse “levantem os braços”, deveria-se permanecer de braços levantados até que viesse o próximo comando. Quem mudasse de posição, antes da hora, deveria pagar uma prenda que seria determinada pelo grupo.



O macaco Simão foi substituído por outro a cada cinco comandos. A substituição obedecia à ordem de tamanho crescente das crianças envolvidas na brincadeira, regra esta, estipulada pelo próprio grupo.

Em círculo sentados no chão foi realizada a brincadeira “Escravo de Jó” onde cada criança colocou uma latinha de refrigerante com algumas pedrinhas em seu interior, decoradas com cores alegres à sua frente. Enquanto cantava, a criança pegava a sua latinha e colocava na frente do colega, sentado à sua direita. Nos versos “*Tira, põe / Deixa ficar*”, todas tiravam a latinha da frente do colega, colocam na sua frente e a deixando-a por alguns segundos. Quando cantavam “*guerreiros com guerreiros*”, as crianças retomam os movimentos até o verso: “*fazem zigue-zigue-zá !* “. Nesse momento, os participantes seguravam a latinha movimentando-a por fim na frente do colega.

No terceiro momento realizou-se a análise dos dados que segundo Gil (2002, p. 133), é definida como uma sequência de atividades, que envolve a redução dos dados, categorização desses dados, sua interpretação e a redação do relatório.

Gil reconhece que na análise e interpretação de dados no estudo de campo o mais importante é:

... a preservação da totalidade da unidade social. Daí, então, a importância a ser conferida ao desenvolvimento de tipologias. Muitas vezes, esses “tipos ideais” são antecipados no planejamento da pesquisa. Outras vezes, porém, emergem ao longo do processo de coleta e análise dos dados. (Gil, 2002, p. 141).

#### 4.4 Coleta de dados

Dentre os mais diversos instrumentos de coleta de dados que podem ser empregados com o fim de obter informações, destacou-se e optou-se pela observação.

A observação segundo Cruz e Ribeiro, (2003 p.14), verificou-se determinados fenômenos à cerca das dimensões investigadas. De início pôde-se observar de forma intencional ou espontânea, o que serviu de base para criar condições para intenções futuras.

A observação como afirmam Diehl e Tatim, (2004 p.72) possui vantagens tais como: possibilitar meios diretos e satisfatórios para estudar uma ampla variedade de fenômenos e comparada a outras técnicas, exigir menos do observador permitir evidência de dados e etc.

O educador que deseja fazer do jogo uma ferramenta educacional usará a observação na aplicação de jogos que suscitem diferentes formas de cooperação entre os alunos, mesclando times e elementos, trabalhando com as lideranças, dando maiores desafios às lideranças estabelecidas e criando situações que façam surgir novas. (Dohm, 2003, p. 87).

O planejamento das aulas e aplicação dos jogos aconteceram de forma a fundamentar a importância do lúdico para o desenvolvimento global das crianças de 2ª série do ensino fundamental.

Os dados foram coletados durante o período de 27/09 a 08/10 de 2005, na Escola Classe 25 de Ceilândia, com os alunos da 2ª série C, por meio da pesquisa de campo e com os professores atuantes no Ensino Fundamental, através de questionário.

Durante a pesquisa de campo, foram aplicados jogos e brincadeiras com o intuito de observar de forma concreta quais as contribuições do brincar para o desenvolvimento integral dos alunos da 2ª série do Ensino Fundamental.

Os dados coletados durante os procedimentos, se fizeram necessários e de grande importância para a continuidade da pesquisa em questão.

#### **4.5 Análise dos dados**

Os dados coletados no decorrer da pesquisa foram organizados, analisados e discutidos seguindo quatro categorias de análise distintas, são elas:

- As contribuições do brincar para o desenvolvimento físico-motor;
- As contribuições do brincar para o desenvolvimento cognitivo;
- As contribuições do brincar para o desenvolvimento afetivo;
- As contribuições do brincar para o desenvolvimento social.

Sendo assim, as atividades aplicadas procuraram envolver de forma contextualizada o desenvolvimento e a observação das categorias de análise descritas acima e suas contribuições para o desenvolvimento dos aspectos investigados no decorrer da pesquisa.

## **CAPÍTULO 5**

### **ORGANIZAÇÃO, ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS DADOS**

Neste capítulo serão abordados os fatos observados durante a aplicação das atividades descritas no capítulo anterior.

A investigação foi realizada por meio da pesquisa de campo que teve como objetivo captar informações importantes acerca das contribuições do brincar para o desenvolvimento das dimensões: físico-motora, afetiva, cognitiva e social dos alunos em processo ensino-aprendizagem.

Os dados foram coletados a partir da aplicação de jogos e atividades lúdicas, envolvendo os sujeitos descritos no presente trabalho, tal qual a aplicação de questionários com professores atuantes em turmas de 2ª série da Rede Pública de Ensino do Distrito Federal.

Desta forma, os dados e informações coletados no decorrer da pesquisa, foram organizados, analisados e discutidos seguindo as categorias de análise descritas no trabalho em questão.

### **5.1 As contribuições do brincar para o desenvolvimento físico-motor dos indivíduos em processo ensino-aprendizagem inseridos na 2ª série do Ensino Fundamental**

O planejamento e aplicação das atividades descritas no presente trabalho procurou favorecer a observação do aspecto físico-motor, de forma a facilitar a organização e discussão dos dados coletados com o objetivo de analisar a partir de situações concretas, quais as contribuições do brincar para o desenvolvimento físico-motor dos alunos em processo ensino-aprendizagem inseridos na 2ª série do Ensino Fundamental.

Desta forma, as atividades aplicadas apresentaram em seu contexto diversos momentos que evidenciaram a prática e a observação da dimensão físico-motora, o que facilitou a coleta e análise dos dados investigados a respeito desta dimensão.

No primeiro planejamento, onde se desenvolveu a atividade denominada “Desafio”, a maioria dos alunos demonstrou bom desenvolvimento na realização dos movimentos sugeridos pelo jogo, no caso, correr e saltar, estabelecendo um nível de dificuldade considerável, pois os mesmos realizaram os movimentos de correr e saltar de forma

simultânea, organizando os movimentos dos membros inferiores, no intuito de obedecer a posição dos obstáculos (pneus) envolvidos no jogo.

Percebeu-se também que alguns alunos apresentaram dificuldades em coordenar os movimentos descritos acima, talvez por terem vivenciado poucas situações que favoreçam movimentos corporais estabelecidos para sua faixa etária, pois, segundo Gallahue e Ozmum (apud Serique 2003), encontram-se inseridos no estágio transitório, caracterizado pela combinação de numerosos padrões motores e controle de suas habilidades físicas.

Observou-se também durante a realização desta atividade, que os alunos envolvidos no jogo em questão, apresentaram o aspecto da “repetição”, pois a medida em que observavam e repetiam o trajeto sugerido pela atividade, iam aperfeiçoando os movimentos de pular e saltar, e completavam o percurso com mais agilidade e rapidez, além de coordenarem os movimentos de acordo com o espaço e o tempo determinados pela brincadeira.

O fato da repetição e aperfeiçoamento de movimentos observados durante a realização da brincadeira é denominado por Piaget (apud Friedmann 1996), como fase endógena, caracterizada pela observação do movimento realizado, repetição e aplicação dos mesmos, que era feita no caso, quando a criança assimilava e abstraía a seqüência dos movimentos executados durante o percurso determinado pelo jogo.

No segundo momento, foram aplicados os jogos denominados “Alerta” e “Mímica”. No primeiro, os alunos mais uma vez apresentaram facilidade em coordenar os movimentos exigidos pela atividade como correr, agachar e arremessar, fato que segundo Ozmum (apud Serique 2003), caracteriza-se por se tratarem de movimentos fundamentais, movimentos estes que estão presentes na vida dos indivíduos desde os 2 anos de idade.

Ao coordenarem os movimentos de correr, agachar e arremessar de forma espontânea no decorrer do jogo em questão, os alunos demonstraram um nível de desenvolvimento motor mais avançado, pois, já realizavam movimentos especializados, que segundo o autor em questão, caracterizam-se por estabelecer um maior refinamento das habilidades motoras e por sua vez, melhores combinações e elaborações de habilidades manipulativas.

Já na Segunda atividade, pôde-se perceber uma maior exploração do corpo durante a realização dos gestos sugeridos no decorrer da brincadeira, desta forma, os alunos

demonstraram consciência do próprio corpo, desenvolvendo gestos e movimentos que representavam sentimentos, conceitos, ou seja, os alunos demonstraram por meio da expressão corporal, a mensagem determinada pelo jogo, realizando assim, movimentos mais complexos, e aperfeiçoando-os no decorrer da brincadeira, visando o alcance dos objetivos propostos pela atividade, no caso, fazer com que os outros colegas interpretassem de forma satisfatória, os movimentos e gestos realizados pelo mesmo, a fim de se entender a mensagem sugerida.

Segundo os PCN'S – Educação Física (1997), os conhecimentos sobre o corpo, seu processo de conhecimento e desenvolvimento, que são construídos concomitantemente com o desenvolvimento de suas práticas corporais, ao mesmo tempo que dão subsídios para o cultivo de bons hábitos, como o cuidado com o corpo, também permitem aos indivíduos, estabelecer limites para sua própria prática corporal, afim de controlar a intensidade, velocidade e outras características durante a prática das atividades físicas contidas na brincadeira.

No terceiro momento, foi aplicado à atividade “Futebol Cooperativo”, onde os alunos realizaram movimentos em duplas como chutar, correr, andar, esquivar-se e etc., seguindo as regras do futebol tradicional e outras, estipuladas pelo próprio grupo.

No início da atividade, os alunos demonstraram dificuldades em realizar os movimentos sugeridos pelo jogo, por estarem unidos ao colega pelo braço, o que provocou grande confusão: crianças caíram; soltaram-se dos colegas; duplas corriam para lados opostos. Esses fatos ocorreram até que os alunos perceberam a necessidade de organizarem melhor suas ações e movimentos, de forma sincronizada, um com o outro.

A partir desse momento, o jogo começou a fluir com mais tranquilidade e organização, os alunos demonstraram uma maior preocupação em coordenar os movimentos de chutar, correr, parar, tal qual a intensidade de força e velocidade, empregados nos movimentos realizados.

Após essa reorganização do jogo, os movimentos foram acontecendo de forma a apresentar seqüências mais elaboradas e estruturadas, o que facilitou o alcance dos objetivos propostos pela atividade.

Observou-se ainda, que as combinações e o refinamento dos movimentos realizados ocorreram de forma espontânea, o que proporcionou aos participantes, maior prazer e

motivação na realização da atividade, ingredientes muito importantes para que a atividade se tornasse realmente lúdica, pois como afirma Serique (2003), não se deve trabalhar a competência motora restringindo a criança à especialização de algumas poucas atividades, pois assim, se deixaria de aproveitar muitas oportunidades de variação motora, fatos que aconteceram durante todo o desenvolvimento desta atividade. Essa variação se faz muito importante para a contribuição da construção de uma melhor consciência corporal.

Durante a aplicação do quarto planejamento, desenvolveu-se a atividade denominada “Bandeirinha”, onde foi possível observar a infinidade de movimentos realizados pelos participantes. Momentos estes que pareciam automáticos, correr, para, saltar, girar, agachar, esquivar-se, tudo isso realizado de forma espontânea e criativa.

Estes movimentos denominados movimentos de automação, encontram-se presentes na vida da criança desde a mais tenra idade, e é caracterizado pelo ato da repetição, quanto mais a criança tiver a oportunidade de realizar movimentos como, saltar, correr, girar, agachar, mais estes movimentos tendem a serem realizados de forma espontânea e automática.

Segundo os PCN’S – Educação Física (1997):

Essa tendência para a automação é favorável aos processos de aprendizagem, das práticas de cultura corporal desde que compreendida como uma função dinâmica mutável, como parte integrante e não como meta do processo de aprendizagem. (p.42)

Além dos movimentos de automação, foi possível observar também as combinações dos movimentos especializados durante o jogo, além da motivação expressa pelos alunos em demonstrar suas capacidades físicas como, agilidade e velocidade.

Os movimentos denominados especializados são mais observados no desporto, mas segundo Tani (apud Serique 2003), nada impede de serem estimulados e realizados desde a Educação Infantil, desde que as crianças se mostrem aptas para tal.

De acordo com Flinchum (apud Serique 2003):

[...] um movimento especializado exige capacidade de executar uma ação complexa ou uma forma motora com alto grau de eficiência. Em geral combina vários elementos de movimentos, e incorpora todos os fatores relativos ao desenvolvimento motor previamente aprendidos. (p.44)

Dessa forma, percebeu-se durante a realização desta atividade, que o corpo das crianças se apresentavam ricos em ludicidade. Os participantes demonstraram conhecimento e consciência de seu próprio corpo, demonstraram também ousadia ao realizarem movimentos criativos, além de revelar suas vivências corporais.

No quinto momento foram realizados duas atividades distintas denominadas respectivamente, “Macaco Simão e Escravos de Jó”.

A brincadeira Macaco Simão proporcionou aos alunos a realização de movimentos mais simples, mais de fundamental importância para a caracterização da dimensão físico-motora dos mesmos, pois propiciou o desenvolvimento e aperfeiçoamento de movimentos fundamentais como, correr, saltar, rolar, girar, agachar, assim como o conhecimento do próprio corpo e suas limitações.

No decorrer da brincadeira foram aparecendo comandos que exigiam movimentos mais complexos como: colocar o pé no nariz ou encostar as mãos no chão sem dobrar os joelhos. A realização desses movimentos, durante a brincadeira, exigiu dos participantes a associação de movimentos fundamentais, estabelecendo um nível de dificuldade na realização dos movimentos.

Esses movimentos fundamentais são caracterizados por Ozmun e Gallahue (apud Serique 2003), como propiciadores da exploração e experimentação, e são fundamentais para o desempenho de uma variedade de movimentos estabilizadores, locomotores e manipulativos, acontecendo primeiro de forma isolada e depois de forma combinada.

Já na brincadeira Escravos de Jó, os alunos demonstraram certa dificuldade em acompanhar os movimentos propostos pela coreografia.

Por ser uma brincadeira musicada, os participantes, no início da atividade apresentaram certa desorganização em conciliar seus próprios movimentos com os movimentos dos colegas, chegando a necessidade de reiniciar a brincadeira por várias vezes, até que encontraram o ponto de conciliação dos movimentos que atendesse a proposta do jogo em questão.

Mais uma vez foi possível observar a questão dos movimentos automatizados e da repetição, pois a medida em que os participantes repetiam a atividade, os movimentos executados pelo grupo apresentavam mais sincronia e organização.

Outro aspecto importante observado durante a aplicação da atividade foi sem dúvida, o nível de atenção exigido pela atividade, tendo em vista que para realizar os movimentos com sucesso, os alunos tiveram que se manterem concentrados e atentos aos comandos e ao ritmo orientado pela música, tal qual, aos movimentos realizados por ele e pelos colegas.

Os PCN'S – Educação Física (1997), afirmam em seu contexto, que as atividades físico-motoras devem contemplar a questão da atenção e da concentração, como duas variáveis importantes para a consciência e conhecimento corporal, de forma a permitir que o aluno execute cada movimento ou conjunto de movimentos, um maior número de vezes, criando situações adequadas para que a realização dos movimentos ocorra da forma mais atenta possível, visando uma maior sincronia entre movimentos realizados coletivamente.

## **5.2 As contribuições do brincar para o desenvolvimento social dos indivíduos em processo ensino-aprendizagem inseridos na 2ª série do Ensino Fundamental**

Para Piaget (1990), a participação das crianças em atividades lúdicas contribui para a formação de atitudes sociais, como respeito, solidariedade, cooperação, obediência às regras, responsabilidade, iniciativa pessoal e grupal. Brincando a criança aprende o valor do grupo como força integradora, consciente e espontânea.

Os jogos aplicados com as crianças foram instrumentos de grande valia, pois evidenciaram as contribuições do brincar para o desenvolvimento social nas crianças em processo ensino-aprendizagem inseridas na 2ª série do ensino fundamental.

Nesse momento a consequência (ganhar ou perder) nos jogos aplicados durante a pesquisa de campo estariam também atribuindo aos mesmos a responsabilidade da escolha certa para ganhar o jogo. Observou-se também durante a realização desse fato que a atitude de respeito envolvia os alunos em todo instante. Durante a escolha das crianças para a formação da equipe, o preconceito, a discriminação e a exclusão eram amostras vivas da falta de respeito entre algumas crianças. Percebemos que inicialmente o critério utilizado pelos participantes foi à afinidade, em seguida, utilizaram critérios como: força,



inteligência e estatura, pois julgavam que esses critérios influenciariam na vitória ou derrota da equipe.

Antes do início do jogo, estabeleceu-se entre as crianças discussões sobre as estratégias que poderiam ser úteis para se chegar na vitória como: velocidade, força, inteligência. Diante disso, foi possível perceber a iniciativa pessoal de alguns alunos que organizavam e incentivavam o restante da equipe. Assim, de acordo com Vigotsky (apud Friedmann, 1996), durante o jogo, a criança pode escolher entre aceitar ou discordar de certas convenções, promovendo seu desenvolvimento social. Vigotsky declara ainda que essas interações sociais existentes no jogo promovem na criança a aprendizagem de convivência social que deverá ser usada por toda a sua vida:

O jogo oferece, muitas vezes, a possibilidade de aprender sobre solução de conflitos, negociação e estratégias, tanto de cooperação como de competição social. Os padrões sociais praticados durante o jogo são padrões de interações sociais que as crianças irão usar mais tarde nos seus encontros com o mundo (p. 65).

No segundo momento, foram aplicados os jogos denominados “Alerta” e “Mímica”. No jogo Alerta foi possível perceber que os alunos envolvidos apresentaram também os aspectos da autoconfiança e do auto-conhecimento. No primeiro momento, os alunos começaram a chamar as crianças com quem tinham mais afinidade e, posteriormente, chamavam os alunos que se encontravam mais distante, com a intenção de ganharem mais tempo para correr. Segundo Queiroz e Martins (2002), o jogo desafia os valores sociais e, por sua vez, serão desenvolvidos aos poucos durante a participação ativa e o envolvimento de cada criança na brincadeira.

O fato de estar com a bola, arremessá-la para cima e ter que correr é sinal de ter confiança em si mesmo, nas próprias ações. Para Queiroz e Martins (2002) ser autoconfiante “*é acreditar em si, em seus sonhos, projetos, talentos. É ter ânimo, alegria, entusiasmo, para fazer as coisas acontecerem*” (p.234). Outro aspecto também considerável presente no fato em questão, é o autoconhecimento, o qual é indispensável para a nossa vida. Quando nos conhecemos, compreendemos melhor nossas próprias atitudes. Queiroz e Martins (2002) definem: “*autoconhecimento é conhecer a si mesmo, as características da personalidade, os próprios sentimentos, inclinações, gostos, preferências, necessidades, sonhos etc*” (p.234). Portanto, percebemos que o jogo Alerta estabeleceu entre os alunos participantes relações sociais que evidenciaram as contribuições do brincar para o desenvolvimento social.

Ao realizarem a segunda atividade o fato de representar com mímicas propiciou aos alunos a extrema necessidade de autocontrole e de paciência. Dessa forma, as crianças foram capazes de interagirem entre si. Vigotsky (apud Friedmann, 1996) reconhece o poder significativo do jogo no que se refere ao conhecimento social mais amplo e à melhoria do comportamento em prol do social.

Contudo, no jogo mímica, as crianças procuraram controlar os próprios impulsos, evitando constrangimentos desnecessários tentando, entre de acertos e erros, interpretar a mímica. Tanto o representante da mímica como os demais colegas da equipe, exercitaram a paciência, pois tiveram que esperar o momento certo para criar novas atitudes.

No terceiro momento, foi aplicado a atividade “Futebol Cooperativo”, que é o oposto do futebol profissional, ou seja, com competição. No início da atividade cooperativa os alunos discutiram e criavam estratégias para jogar futebol com cooperação. Queiroz e Martins (2002) também concordam que a atividade cooperativa contribui para o desenvolvimento da solidariedade e da união das pessoas rumo a um objetivo. Valorizando a ação e o respeito com o outro, promovendo a apreciação de uns com os outros, a cumplicidade.

O fato de jogar futebol cooperativo, em duplas unidos ao colega pelo braço, despertou nas crianças o espírito de cooperação e de trabalho conjunto, tendo assim, a ajuda uns dos outros sem menosprezar e humilhar os derrotados – como é de costume nos jogos de competição.

Rizzi e Raydt (1998) ressaltam que o desenvolvimento de jogos de cooperação faz com que a criança torne-se consciente e deixe de ter uma visão egocêntrica. Passando a compreender que está inserida em uma sociedade e adquirir subsídios necessários para tornar-se um membro dessa sociedade.

Sendo assim, percebemos ao realizarmos as atividades, que o jogo cooperativo contribui para o desenvolvimento do caráter social das crianças em processo ensino-aprendizagem.

E, nessa linha de pensamento, Kamii e Devries (apud Friedmann, 1996) constataam que os jogos em grupo são particularmente interessantes:

Os papéis de cada criança são interdependentes, pois um não pode existir sem o outro; são opostos, pois um tem que prever o que o outro vai fazer, o que implica a possibilidade de usar de estratégia; são colaboradores, pois o jogo não pode

acontecer sem um mútuo acordo dos jogadores nas regras, e uma cooperação, seguindo-as e aceitando suas consequências. (p.67 e 68)

Durante a aplicação da Quarta atividade denominada “Bandeirinha” foi possível observar nas crianças, a coragem e a obediência às regras, entre outros.

Em todo o tempo, as crianças obedeciam fielmente às regras da brincadeira “Bandeirinha”. No entanto, podemos afirmar que é na atividade lúdica que o educando desenvolve sua habilidade de subordinar-se às regras. De acordo com Queiroz e Martins (2002) *“dominar as regras significa dominar seu próprio comportamento, aprendendo a controlá-lo, aprendendo a subordiná-lo a um propósito definido”*.(p.07)

Nessa brincadeira, o fato da criança entrar no campo da equipe adversária para tentar pegar a bandeirinha, impulsionou no invasor, ou seja, na criança, a coragem alimentada pela firmeza de espírito frente a situações de perigo.

Em vários momentos, ao invadir o campo do adversário as crianças demonstraram ousadia, perseverança e não desanimaram. Segundo Montessori, a medida em que a criança vivencia a brincadeira ela aprende sobre o mundo e se desenvolve. No fato em questão, a criança desenvolveu com prazer a superação do medo, não desanimou, não desistiu e acreditou que era possível encontrar soluções para todo tipo de problemas.

Assim é importante destacar que quando a criança faz uso das atividades lúdicas, ela busca a sua identidade, e aprende brincando a enfrentar suas inseguranças e lutar pela vitória.

É importante levar a sério, e buscar ver a fantasia, o lazer e o brincar como um complemento das ações produtivas do cotidiano. Ao brincar de Bandeirinha as crianças procuraram soluções para os problemas do medo e da insegurança. Diante disso, foi possível perceber que as brincadeiras dão ênfase no aprendizado social das crianças.

Para a realização do quinto planejamento foram realizadas duas atividades denominadas respectivamente como “Macaco Simão e Escravo de Jó”.

Com a realização da brincadeira “Macaco Simão”, logo no início, os próprios alunos formularam as regras que foram utilizadas durante a brincadeira.

As crianças tiveram a oportunidade de criarem e discutirem as regras. Algumas absurdas e outras aceitáveis. Por isso houve um tempo maior gasto na escolha das regras que seriam usadas. Em geral, prevaleceu o caráter coletivo, houve uma explicação das regras escolhidas e uma aceitação por parte de todos. Porém, o jogo se manifestou de maneira a servir bem aos propósitos sociais de desenvolvimento dos indivíduos, visto que a

criança que participa de jogos e brincadeiras grupais saberá trabalhar em grupo, por Ter aprendido a aceitar regras e respeitar às normas grupais e sociais.

De acordo com Chateu (1987), *“uma criança que não sabe brincar, é uma miniatura de velho, um adulto que não sabe pensar”*.(p.14)

O fato dos próprios alunos formularem as regras possibilitou uma crescente socialização do pensamento da criança, levando-os assim, à substituição do símbolo lúdico individual pelas regras. A regra supõe relações interindividuais, pois é *“uma regularidade imposta pelo grupo, e de tal sorte que a sua violação representa uma falta”*.(Piaget, 1978, p.148).

Quando a criança assumia o papel de Macaco Simão, ela submetia suas ações e seu comportamento às regras determinadas no início. O fato de ser Macaco Simão e determinar os comandos que o grupo teria que executar conduziu na criança o desenvolvimento da vontade, da capacidade de fazer escolhas conscientes, que estão intrinsecamente relacionadas à capacidade de atuar de acordo com a situação e de controlar o próprio comportamento por meio de regras.

Vygotsky, no entanto, observou que a criança, ao brincar, sempre submete o seu comportamento à regras. Essa submissão da criança à regras de comportamento é a razão do prazer que ela experimenta na brincadeira.

No segundo momento, os alunos foram dispostos em círculo e sentaram no chão. Cantaram a música “Escravos de Jó” e treinaram a coreografia. Logo, estavam prontos para várias rodadas da brincadeira. Nesse momento, os alunos compartilhavam a atividade e valorizavam a ação e o respeito com o outro. Promoveu-se a apreciação uns com os outros, de forma que quando um participante errava a coreografia, isto era refletido para os demais participantes. O mais importante naquele momento era o desenvolvimento do senso coletivo, da união, no qual todos deveriam acertar.

Na perspectiva lúdica, o brincar, faz-se necessário no processo de desenvolvimento da criança, pois brincar é manter relações com o meio ambiente, os objetos e as pessoas, satisfazendo assim, as suas necessidades como um todo.

Foi possível perceber também, que o fato de acertar a coreografia fomentava nas crianças a interdependência, de forma que o benefício seria para todos. Ou seja, quando nenhuma criança errava a coreografia, todos seriam vitoriosos ao final da rodada. Por isso, fez-se notória a cooperação entre o grupo.

Pereira (2004) também ressalta a importância do lúdico para o desenvolvimento social: *“nas atividades lúdicas a criança passa a compreender o outro melhor. O ato de brincar é uma peça importante para o desenvolvimento da criança em todas as dimensões”*.(p.08).

### **5.3 - As Contribuições do brincar para o Desenvolvimento Afetivo nos Indivíduos em Processo Ensino-Aprendizagem inseridos na 2ª série do ensino fundamental**

Com o intuito de observar no que a brincadeira contribui para o desenvolvimento afetivo das crianças da 2ª série do Ensino Fundamental, planejou-se cinco aulas as quais foram aplicadas, observadas e posteriormente relatadas.

Desta forma as atividades que foram aplicadas tiveram em sua realização diversos momentos nos quais puderam ser observados o desenvolvimento da afetividade nelas expressadas. Pois na brincadeira em si o aspecto afetivo é amplamente explicitado. Segundo Sampaio (apud Serique, 2003):

“quando se observa uma criança em seu cotidiano, percebe-se facilmente sua alegria e espontaneidade em movimentar-se livremente. A liberdade nas movimentações faz com que as ações infantis estejam carregadas de afetividade.” p. 233

Na primeira aula, na atividade chamada “Desafio”, pôde-se observar na hora da escolha dos participantes que os alunos sempre escolhiam aqueles que lhes eram mais próximos afetivamente. E neste mesmo jogo, no momento em que a professora lançava a questão a ser resolvida, os alunos se reuniam em grupo, porém as opiniões que eram levadas em consideração era as dos alunos mais populares, com mais amizades entre os demais, pois, como Serique (2003) ressalta: *“os afetos expressos pelas crianças estão mais ligados às pessoas do que às idéias”* (p.238).

Ainda na escolha dos alunos, o representante da equipe que a princípio utilizou como escolha somente o critério da afinidade, passou a utilizar-se de outros critérios como: força, rapidez, inteligência...

Quando a professora lia a questão os alunos prestavam muita atenção e ao término reuniam-se em um círculo para discutir as questões sempre animando e incentivando um ao outro.

No momento em que as crianças já tinham a resposta da questão ditada anteriormente, ficavam animadas e demonstrando confiança naquele aluno que iria

desenvolver a prova com abraços, apertos de mão e palavras de incentivo, por outro lado o referido aluno demonstrava tensão, nervosismo e por vezes insegurança.

A respeito disto Friedmann (1996), relata:

“amor, ódio, agressividade, medo, insegurança, tensão, alegria ou tristeza são alguns dos afetos mais comuns com os quais o educador deverá lidar para encaminhar a criança em seu desenvolvimento...” (p.66)

Durante a realização do percurso, os alunos das equipes vibravam, soltando gritos de incentivo e até ofensas contra os alunos que realizavam o percurso. Quando era chegada à hora de responder as questões instalava-se entre as crianças muito silêncio e apreensão.

Ao receberem o resultado que era dado pela professora após alguns instantes de suspense, observou-se uma mistura de alegria e euforia entre os vencedores e tristeza e frustração entre os perdedores que logo se punham a traçar novas estratégias no intuito de se saírem vitoriosos.

Quando todos os alunos participaram do jogo, a professora incentivou-os a confraternizarem. A equipe que obteve menos pontos propôs uma revanche que foi aceita pela equipe vitoriosa.

Os componentes da equipe vitoriosa se abraçaram muito e comemoraram dizendo uns aos outros que eram ‘os melhores’. Já na outra equipe surgiram alguns conflitos, onde se procurava descobrir de quem era a culpa por eles terem perdido.

Serique (2003), sobre isso diz que:

“ a criança tende a influenciar e se deixar influenciar pelos colegas, tornando as trocas que faz com seus companheiros de grande relevância para sua própria evolução afetiva” (p.242)

Em um segundo momento foram aplicados dois jogos denominados ‘alerta’ e ‘mímica’.

Na primeira atividade, em que os alunos tinham que chamar o nome de um colega e jogar a bola para o outro pegar, começaram a chamar o nome dos colegas com os quais tinham mais afinidade; acontecendo de um mesmo aluno ser chamado mais de uma vez e outros ficarem sem ser chamados, causando desânimo e desinteresse nestes.

Se fez necessária a intervenção da professora dizendo que cada aluno só poderia ser chamado uma vez.

Na atividade ‘mímica’, a turma foi separada em duas equipes e mais uma vez o critério utilizado para a divisão foi o da afinidade. No início os alunos demonstraram timidez ao realizar as mímicas. Os alunos que representavam a mímica demonstraram

muita paciência e autocontrole durante as tentativas de acerto dos demais. Alguns alunos, entretanto, se zangavam quando ao representar a mímica os colegas não adivinhavam por mais que ele se esforçava.

Os alunos no decorrer de toda a brincadeira demonstravam concentração e controle de suas emoções, enquanto se empenhavam em decifrar a mímica.

A cada acerto das equipes os alunos davam gritos eufóricos, demonstrando emoção e ansiedade que estavam vivendo através da brincadeira.

No término do jogo os alunos vitoriosos abraçaram-se com pulos, enquanto a equipe que perdeu reclamava colocando a culpa uns nos outros.

Uma outra atividade desenvolvida foi o ‘Futebol Cooperativo’ onde os alunos tinham de jogar futebol de maneira diferente e com regras inventadas por eles e solidárias.

No primeiro momento da atividade, onde foram utilizadas as bexigas, os alunos procuraram formar duplas com aqueles que tinham mais afinidade.

No instante em que os alunos enchiam as bexigas perceberam-se atitudes de cooperação entre os alunos, alguns amarravam os balões para os que não conseguiam, ajudavam-se mutuamente na hora de amarrar os balões nos pés uns dos outros.

As crianças sentiram dificuldade em coordenar os movimentos de defesa e ataque e ao mesmo tempo não se soltar do colega. Então, alguns alunos acabaram caindo, e nesse momento os adversários aproveitaram para estourar o balão de quem estava caído. Atitude esta que deixou alguns alunos indignados, alegando injustiça e a pedido dos mesmos uma nova regra foi introduzida, a de que não podiam estourar balões de quem estava caído.

Os alunos que saíram da brincadeira a princípio ficaram bravos e decepcionados, mas logo em seguida se puseram ao redor da quadra torcendo. Mas, sempre torcendo contra o aluno que estourou seu balão.

Na segunda etapa da brincadeira os alunos deveriam jogar futebol com novas regras.

Os alunos mostraram-se bastante empolgados em relação à idéia de elaborar novas regras para o futebol. As crianças foram divididas em grupos para definir regras para o novo jogo, o que causou grande alvoroço precisando de intervenção da professora.

Novamente tendo por critério a afinidade, os times foram divididos. Com as equipes montadas foram escolher nomes para os times, tarefa esta que gerou grande polêmica, pois o nome que agradava meninos, não agradava meninas, mas enfim chegaram ao consenso.

Iniciado o jogo os alunos sentiram muita dificuldade em coordenar os movimentos, fato este que gerou muitas desavenças, um colocando a culpa no outro, esquecendo-se do jogo e iniciando uma série de discussões.

Mas com o decorrer do jogo esses desentendimentos foram sanados e os alunos aos poucos acostumaram a ficar em duplas não se soltando nem para comemorar gols quando esses aconteciam.

A quarta atividade aplicada foi a ‘Bandeirinha’, nesta atividade, também a turma foi dividida em duas equipes. Todas as atividades onde há divisão de equipes os alunos usam sempre como critério de escolha a afinidade.

As equipes eram quase sempre as mesmas em todas as atividades pois segundo Serique (2003):

“as interações sociais em um grupo que se apresentam afetivamente positivas irão entusiasmar as pessoas a realizarem novas tarefas com esse mesmo grupo, sempre a procura do êxito” (p.239)

No decorrer da brincadeira quando um dos componentes da equipe era ‘colado’, este ficava gritando para que seus amigos viessem ‘descolá-lo’. O seu amigo mais próximo afetivamente sempre vinha em seu auxílio, mesmo que significasse também ser ‘colado’, o que ocorria algumas vezes.

A alguns alunos era dado o designo de vigiar a bandeirinha, mas quando viam seus amigos colados, acabavam deixando a tarefa que lhes fora dada para ir a auxílio de seus amigos.

Por vezes estas atitudes geravam algumas discussões a respeito disso. Uns alunos diziam que a prioridade era vigiar a bandeirinha e outros falavam que tinham que ‘descolar’ seus colegas e ‘colar’ os adversários.

A quinta aula foi composta por duas atividades que se chamavam: ‘Macaco Simão’ e ‘Escravo de Jó’.

Na brincadeira ‘Macaco Simão’ os alunos mostraram-se muito empolgados, por ser uma brincadeira já conhecida.

No início da brincadeira os alunos mostraram-se um pouco tímidos, o primeiro Macaco Simão lançou comandos simples como: levantar o barco direito, dar cinco pulos sem parar, abraçar o colega. Onde durante este último comando os alunos apresentaram-se um pouco retraídos, talvez devido a falta de hábito de expressar afeto entre companheiros, em especial os meninos.



Dois alunos não cumpriram um comando determinado, então como tinha sido acordado no início, quem não conseguisse pagariam uma prenda e foi o que aconteceu.

Durante a escolha da prenda houve um certo conflito, tendo em vista que cada um queria indicar uma prenda diferente. Foi necessário a intervenção da professora neste instante, dizendo que as prendas não poderiam expor os colegas em situações embaraçosas e que os expusessem ao perigo. Por fim chegou-se a conclusão que os alunos deveriam imitar uma galinha. Estes concordaram e a realizaram prontamente, dando continuidade à brincadeira.

Mais uma vez levados pela afinidade, os alunos procuravam realizar os comandos mais prontamente de seus amigos. Sobre estas relações Serique (2003), salienta que:

“os colegas também se tornam muito importantes nas relações sociais. Com eles, haverá, por parte das crianças identificação e oposição de forma comparada e mais independente por serem. relações mais igualitárias.”(p.241).

A brincadeira transcorreu sem maiores conflitos, onde todos os alunos puderam ser o Macaco Simão.

A última brincadeira realizada foi ‘Escravo de Jó’, onde os alunos sentados em círculo, cantando a canção, passavam uns para os outros bolinhas de papel, fazendo os movimentos da música.

Diferente das demais atividades aplicadas esta não tinha diferenciação entre os componentes, todos tinham a mesma função na brincadeira.

No início da brincadeira os alunos sentiram uma certa dificuldade em se organizarem, tendo dificuldade em conciliar seus movimentos com os dos colegas e ao mesmo tempo cantar. Erravam constantemente causando tumultos, pois os alunos colocavam sempre a culpa uns nos outros.

Nos momentos em que a brincadeira parava para ser reorganizada, alguns alunos gritavam com os demais para que prestassem atenção, se concentrassem e fizessem os movimentos corretamente.

A partir deste momento os alunos passaram a se auxiliar mutuamente. Serique (2003), ressalta que:

“a criança tende a influenciar e se deixar influenciar pelos colegas, tornando as trocas que faz com seus companheiros de grande relevância para sua própria evolução afetiva.” (p.242)

Mas, foi necessário realizar a brincadeira diversas vezes para que todos os movimentos fossem realizados corretamente. O que causou grande alegria e alvoroço entre as crianças.

Foi observada nos alunos uma infinidade de sentimentos: alegria na vitória, tristeza na derrota, raiva por achar que o colega que o fez perder entre muitos outros. E é nos jogos onde o movimento é evidenciado que todos esses sentimentos, às vezes guardados, vêm à tona, pois o movimento e a interação com os demais oportuniza a construção dos sentimentos individuais e coletivos. Pois, segundo Serique (2003):

“ao oportunizarem relações interpessoais, as situações motoras tornam-se essenciais para o desenvolvimento afetivo do ser humano, de forma sadia” (p.240)

#### **5.4 - As contribuições do brincar para o desenvolvimento cognitivo dos indivíduos em processo ensino - aprendizagem inseridos na 2ª série do Ensino Fundamental**

Para Piaget (apud Friedmann,1996) “o desenvolvimento é produto da própria atividade da criança, que não pára de estruturar e reestruturar seu próprio esquema, de construir o mundo à medida que o percebe”. No jogo “desafio” percebemos a fundamentação na teoria de Piaget quando os alunos usaram de agilidade de pensamento, como por exemplo na hora em que tiraram par ou ímpar para iniciar o jogo, onde precisavam usar o conhecimento prévio de números pares e ímpares. Atenção, entendimento e concentração desde o ouvir a pergunta, assimilar resposta e chegar oralmente à conclusão do saber ou não a resposta correta, também foram observadas no decorrer do jogo.

Na prática os alunos buscaram usar suas habilidades de formulação, espaço temporal, problematização, raciocínio lógico-matemático e operações matemáticas.

O jogo é uma atividade física e mental. Ele aciona e ativa as funções psiconeurológicas e as operações mentais estimulando o pensamento. Durante a leitura das perguntas, os participantes precisaram usar a concentração e atenção para que fossem formuladas as respostas corretas, onde cada um em estado de ajuda mútua buscava um denominador comum.

Como vimos no jogo “alerta” os alunos demonstraram que há aprendizado, pois percebemos que os mesmos adquiriram através do jogo, noções de tempo e espaço, assim como o uso de linguagem oral e leitura visual, em um pequeno espaço de tempo, o que ocorreu quando os alunos tiveram de calcular de forma rápida e ágil o espaço de tempo

entre a fala do aluno gritando, por exemplo, o nome: Bruno, até o correr e agarrar a bola, assim como arremessar no colega mais próximo, utilizando a atenção e a rapidez.

No que se refere ao brincar, o desenvolvimento da linguagem é algo de suma importância para o aprendizado da criança, como já mencionado anteriormente. Piaget destaca a importância da linguagem e do pensamento representativo para a criança. O usar corretamente a dicção e o tom de voz mais “alto” auxilia no bom andamento do jogo. É o que ocorreu quando o aluno “Alex” estava de posse da bola e pronunciou corretamente o nome da colega “Maria Eduarda” que correu rapidamente, pegou a bola, gritou “paris”, não dando tempo suficiente para os alunos se afastarem muito.

No jogo “futebol cooperativo”, constatamos que já de início na escolha das duplas, onde os alunos colocavam em prática, o raciocínio lógico ao montarem as duplas e somando a quantidade para dividir em dois grupos. O obedecer e criar regras, leva a criança a um desenvolvimento cognitivo, onde de forma prazerosa exercita a mente.

“O jogo é uma maneira natural de as crianças interagirem entre si, vivenciando situações, formulando indagações e estratégias, verificando acertos e erros, e poderem através deles reformular, sem qualquer punição, seu planejamento e as novas ações”.(DOHME, 2003, p.87).

Desde o início do jogo quando as crianças enchiam as bexigas, percebemos que havia atitude de cooperação, onde partindo deste princípio, montavam estratégias entre si. Os alunos usaram de inteligência ao criarem uma nova regra “não era permitido estourar os balões das duplas enquanto estivessem no chão” e com astúcia ao se sentirem ameaçados, se jogavam no chão.

“Se o educador tiver como objetivo desenvolver a capacidade de planejamento e relacionamento de seus alunos, usando os jogos ele poderá dosar a sua aplicação variando os elementos complexidade, participação individual e em grupo.” (Dohme, 2003, p.86).

No jogo “bandeirinha” houve um aprendizado através da cooperação, onde os alunos desenvolveram habilidades: visual, auditiva, tato e noções de espaço e tempo. Na tentativa de entrar no campo adversário os alunos calculavam o espaço do início do campo adversário, até onde se encontrava a bandeirinha, onde entre si, escolhiam dois colegas para distrair os “inimigos”, enquanto os outros tentavam chagar até a bandeirinha, quando um colega era “colado”, o aluno mais próximo era desafiado a entrar no campo adversário para “descolá-lo”.

Em apenas um jogo pode ser trabalhado vários aspectos que fazem com que a criança tenha um desenvolvimento gradativo. O interessante da brincadeira é o fato de as crianças aprenderem de forma didática e sem grande esforço intelectual, algo que lhes será útil no decorrer de suas vidas, o qual aprendem e assimilam sem a idéia de estarem aprendendo.

O jogo “mímica” oportunizou aos alunos a ampliação do vocabulário, utilização de palavras sinônimas, como por exemplo, quando os alunos retiraram a ficha com a palavra “América”, eles começaram mímica imitando um boi (levando para o lado da novela), até que os alunos chegaram à palavra correta. No jogo se trabalhou também, fixação de conteúdos já aprendidos, conceitos, informações, pensamentos abstratos, matemáticos, concentração, interpretação, o que foi percebido durante todo o jogo.

Neste sentido podemos fazer uma ponte com o que coloca Dohme “os jogos podem provocar o desenvolvimento intelectual de forma direta usando-se jogos cujo objetivo requeira inteligência e raciocínio com objetivo físico, artístico, dentre outros”. , 2003, p.82

Esse desenvolvimento intelectual de forma direta é de suma importância e as brincadeiras que dão ênfase a este desenvolvimento, devem ser constantes na vida da criança, pois quanto mais ela brinca, mais ela aprende.

É importante ressaltar que houve desenvolvimento e aprendizagem até mesmo quando os alunos observavam se os outros gesticulavam com a boca para facilitar a resposta correta do seu grupo. A criação de códigos prévios também foi importante para que os alunos demonstrassem suas habilidades de abstração. Como por exemplo, quando combinaram que apontariam para o objeto mais próximo quando o mesmo tivesse alguma ligação com a palavra-chave.

O jogo é de suma importância para o desenvolvimento e alcance do aprendizado. Com sua aplicação, os alunos desenvolveram suas noções de comando, habilidades auditivas, atenção, tempo, seriação, o que ocorreu durante todo o jogo a cada comando dado.

A interação entre o sujeito e o meio deve ser trabalhada na criança desde cedo, pelo fato do seu desenvolvimento ser responsável pela formação dos seus conhecimentos como afirma Piaget (apud Friedmann,1996) “o desenvolvimento é responsável pela formação dos conhecimentos, ele sempre resulta de uma interação entre o sujeito e o meio”.

Durante a aplicação do jogo “Macaco Simão”, houve um aprendizado no que diz respeito às noções de comando, concentração, habilidades auditivas, tempo e etc; é o que pudemos observar quando os alunos tiveram que ouvir, assimilar e obedecer ao comando dado pelo “Macaco Simão” como, por exemplo “ficar apoiado em um pé só no maior espaço de tempo”.

Durante todo o jogo os alunos colocaram em prática, noções de seriação, onde a regra era: “ todos seriam “macaco Simão”, porém em ordem crescente. Uns diziam: “agora sou eu”, porém os que também achavam a mesma coisa, se dispunha a medir seu tamanho com o colega.

Com o jogo “escravos de Jó”, os alunos puderam desenvolver a atenção, habilidades rítmicas, sons, etc, pois, durante todo o jogo a criança além de ter cantado a música ela também teve que prestar atenção no objeto usado. Durante o jogo os alunos concentrados usavam diversas habilidades, coordenando o cantar, o passar a latinha, isso obedecendo ao ritmo e a maneira correta de passar a latinha sem deixá-la cair. Para Piaget, “o resultado específico do pensamento seria atingir um equilíbrio permanente entre a assimilação do universo ao sujeito e a acomodação do sujeito aos objetos. (Friedmann, 1996 p. 59).

“O desenvolvimento, portanto, é uma equilibração progressiva, uma passagem contínua de um estado de menor equilíbrio para um equilíbrio superior” (Piaget apud Friedmann,1996). É o que ocorreu desde o início do jogo, onde a música iniciou-se de forma lenta, até os alunos aprenderem a letra, depois passou-se para um estágio superior, onde a música era cantada em ritmo acelerado, com um grau de concentração superior o que a levou a desenvolver suas inúmeras habilidades.

Ao superar um estágio superior, a criança mostra de forma indireta que desenvolveu não só uma, mas uma série de habilidades, antes ainda não desenvolvidas.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O lúdico sempre esteve presente na vida do homem. No entanto, as transformações ocorridas na educação com o passar do tempo, e a preocupação exagerada em preparar a criança para enfrentar uma sociedade cada vez mais competitiva e dinâmica, acabou por afastar o ato de brincar do cotidiano escolar.

Partindo desse contexto, percebeu-se a necessidade de se desenvolver um trabalho que valorizasse de forma crítica e concreta a compreensão do tema ludicidade e a sua relação com o cotidiano pedagógico.

Desta forma, realizou-se uma pesquisa bibliográfica, tal qual a pesquisa de campo, que objetivou a investigação acerca das contribuições do brincar para o desenvolvimento integral dos alunos inseridos na 2ª série do Ensino Fundamental.

Com isso, foi possível perceber que o brincar é indispensável à saúde física, emocional e intelectual da criança, e as experiências vivenciadas durante o ato de brincar irá contribuir no futuro para a eficiência e o equilíbrio do adulto.

Através da ação do brincar a criança constrói um espaço de experimentação. Durante as atividades lúdicas, a criança aprende a lidar com o mundo real, desenvolvendo suas potencialidades.

Desta forma, a ação lúdica recebe sua devida importância, pois percebeu-se que a mesma, facilita a aprendizagem, o desenvolvimento social e pessoal, a efetiva construção do conhecimento, a comunicação, a autonomia, sendo ela uma necessidade do ser humano, que não deve ser considerada apenas como uma diversão qualquer.

O brincar é muito importante para a criança, pois quando brinca ela experimenta o mundo, constrói o seu fazer, supera dificuldades de forma espontânea e prazerosa.

Para Piaget (1989), o mais importante da brincadeira para a criança é seu papel no desenvolvimento da linguagem e do pensamento representativo. De forma gradual, as brincadeiras imitam a realidade o que se torna mais social.

Nesse contexto, percebeu-se que a participação em atividades lúdicas contribuiu para a formação de atitudes sociais, como respeito mútuo, solidariedade, cooperação, obediência às regras e senso de responsabilidade. Brincando, a criança aprende o valor do grupo como força integradora, consciente e espontânea. A criança que participa de jogos e brincadeiras grupais saberá trabalhar em grupo, por ter aprendido a aceitar regras e o respeito às normas grupais e sociais.

Vygotsky (1991) também atribui importante papel ao ato de brincar na construção do pensamento infantil, segundo ele, através da brincadeira, o educando reproduz o discurso externo e o internaliza, construindo seu próprio pensamento. A ludicidade e a aprendizagem não podem ser consideradas como ações com objetivos distintos. O jogo e a brincadeira são, por si só, uma situação de aprendizagem. No jogo ou na brincadeira, a criança age como se fosse maior do que a realidade, isto é, inegavelmente, contribui de forma intensa e especial para o seu desenvolvimento.

De acordo com Lopes “o jogo para a criança é o exercício, é a preparação para a vida adulta. A criança aprende brincando, é o exercício que a faz desenvolver suas

potencialidades” (1999 p. 35). Com o auxílio da brincadeira a criança é preparada para a vida adulta e é brincando que desenvolve suas habilidades motoras e psicológicas “enquanto a criança está simplesmente brincando, incorpora valores, conceitos e conteúdos” (p. 36).

No entanto, a pesquisa realizada, abriu caminhos para que a temática abordada não se limitasse apenas na ação pedagógica, mas possibilitando uma reflexão prática sobre o ensinar e o aprender de forma prazerosa e significativa, de forma a remeter os educadores ao incentivo da pesquisa de questões problemas que os afligem de forma geral.

Favorecer aos educandos situações que os levem a assimilar o conhecimento de forma espontânea, partindo de situações que fazem parte de sua natureza e de seu cotidiano, se faz necessário, pois procurar entender a criança como um ser social que interagem com o meio desde o momento de seu nascimento, é o primeiro passo, e talvez o mais importante para o desenvolvimento global de todos os aspectos presentes na natureza humana.

Apesar das dificuldades encontradas durante a realização deste trabalho, o mesmo foi de grande valia para a nossa transformação na maneira em que víamos os nossos alunos, lançando agora sobre eles, uma visão mais elaborada acerca de suas capacidades. Pudemos desta forma, a partir de estudos realizados, reformular nossos conceitos a cerca do tema abordado tendo por base obras literárias de autores especializados em educação.

Destacamos também, que ao realizarmos esta pesquisa percebemos a importância de estarmos sempre atentos em nossa prática, nos colocando como observadores, refletindo criticamente, a fim de encontrar soluções para os problemas que surgem no cotidiano da prática pedagógica.

Sendo assim, defendemos uma prática pedagógica que compreenda que o brincar traz mudanças significativas para o processo ensino-aprendizagem, pois nos remete à transformação do espaço escolar em um espaço integrador, dinâmico, onde não se prioriza apenas o desenvolvimento cognitivo do alunado, mas contempla uma dimensão onde ocorra uma formação plena do indivíduo.

Observamos, a partir desta pesquisa que se faz necessário a continuidade da realização de pesquisas relacionadas a área educacional, pois ainda são inúmeros os conflitos existentes nas relações entre a prática pedagógica e à aprendizagem significativa.



Desta maneira, a educação estará desenvolvendo seu verdadeiro papel: preparar cidadãos críticos e completos, aptos a participarem efetivamente de um mundo cada vez mais dinâmico.

Dessa forma, espera-se que este trabalho não sirva simplesmente como mais um trabalho acadêmico, mas como um instrumento de pesquisa capaz de despertar em estudantes e profissionais da educação, uma reflexão a respeito da prática da ludicidade no desenvolvimento dos indivíduos em processo ensino-aprendizagem inseridos na 2ª série do Ensino Fundamental.

## **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

ANTUNES, Celso. **O jogo e a educação infantil** – Petrópolis: Vozes, 2001.

ANTUNES, Celso. **Vygotsky, quem diria?! Em minha sala de aula** – Petrópolis: Vozes, 2003

BETTELHEIM, Bruno. **Uma vida para seu filho: pais bons o bastante.** Campus Ltda, 1998.

BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física** Brasília: MEC/ SEF, 1997.

BROGERE, Gilles - **Brinquedo e cultura** – 3ª edição- São Paulo: Cortez, 2000.

CARVALHO, Maria da Paz Medeiros de. **Ludicidade: o prazer de aprender.** Brasília: UNB, 2004.

CRUZ, Carla e RIBEIRO, UIRÀ – **Metodologia Científica – Teoria e Prática.** Rio de Janeiro: Axcel Books do Brasil, 2003.

CUNHA, M. A. Versiani – **Didática Fundamentada na teoria de Piaget.** Rio de Janeiro: Editora Forense, 1973.

DELVAL, Juan – **Introdução à prática do método clínico: descobrindo o pensamento das crianças.** trad. Fátima Murad. Porto Alegre: Artes Médicas, 2002.

DEMO, Pedro – **Pesquisa Participante: saber, pensar e intervir juntos.** Brasília: Líber Livro, 2004. (Série Pesquisa em Educação, v.8) 140p.

DIEHL, Astor Antonio – **Pesquisa em ciências sociais aplicadas: métodos e técnicas** - São Paulo: Prentice Hal, 2004.

DISTRITO FEDERAL (BRASIL), Secretaria de Estado de Educação **Currículo da Educação Básica das Escolas Públicas do Distrito Federal: ensino fundamental 1ª a 4ª série.** 2ª ed. Brasília: Subsecretaria de Educação Publica, 2002.

DOHME, Vânia - **Atividades lúdicas na educação: o caminho dos tijolos amarelos do aprendizado** – Petrópolis: Vozes, 2003.

FONTANA, Roseli A. C. e CRUZ, Maria Nazaré – **Psicologia e trabalho pedagógico-** São Paulo: Saraiva, 1997.

FONTES, Martins. **A formação social da mente: desenvolvimento dos processos superiores psicológicos** - 6ª edição - São Paulo: São Paulo, 1998.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender – O resgate do jogo infantil.** São Paulo: Moderna, 1996.

GIL, Antonio Carlos - **Como elaborar projetos de pesquisa.** 4ª ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GONÇALVES, Elisa Pereira – **Conversas sobre a iniciação à pesquisa científica-** 3ªed. Campinas: Alínea, 2003.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida – **Jogo, brinquedo, brincadeira e educação.** São Paulo: Cortez, 1999.

LOMBARDI, José Claudinei (org.) – **Temas de Pesquisa em educação.** Campinas: Autores Associados, 2003.

LOPES, Maria da Glória - **jogos na educação: Criar, fazer e jogar** – 2ª edição- São Paulo: Cortez, 1999.

LURIA, A. R. - **Linguagem e desenvolvimento intelectual na criança** – Porto Alegre: Artes Médicas, 1985. 2ª ed.

MACEDO, Lino de PETTY, Ana e PASSOS, Norimar - **Aprender com jogos e situações-problema.** Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.

MACHADO, Marina Marcondes - **O brinquedo – sucata e a criança.** São Paulo: Loyola, 1994.

MALUF, Ângela Cristina M. **Brincar, prazer e aprendizado.** Petrópolis: Vozes, 2003

NEGRINE, Airton - **A coordenação Psicomotora e suas implicações** – Porto Alegre: Pallotti, 1987.

PETERSON, Rosemary e COLLINS, Victor Felton – **Manual piagetiano para professores e pais** - São Paulo: Loyola, 2002.

PIAGET, Jean – **Psicologia e pedagogia** - Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

\_\_\_\_\_, Jean – **A formação do símbolo na criança.** 3ª edição. Rio de Janeiro: LTC, 1990.

\_\_\_\_\_, Jean – **O nascimento da Inteligência na criança.** 3ª edição. Rio de Janeiro: LTC, 1978.

QUEIROZ, Tânia Dias e JORDANO, Ivo - **Atividades práticas de dinâmica de grupo: educação infantil e ensino fundamental**- 1ed. São Paulo: Rideel, 2004. (coleção pedagógica)

QUEIROZ, Tânia Dias e MARTINS, João Luiz - **Jogos e brincadeiras de A a Z** -1ed. São Paulo: Rideel, 2002. (coleção pedagógica)

RIZZI, Leonor e HAYDT, Regina Célia – **Atividades Lúdicas na Educação da Criança** – 7ed. São Paulo: Ática, 2001.

SANTOS, Santa Marli Pires dos – **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico**. Petrópolis: Vozes, 2003.

SERIQUE, Jorge A. B. – **Aprendendo a aprender. Guia de formação para professores das séries iniciais** – V. 5 – Brasília: UniCEUB, 2003.

TELES, Maria Luiza Silveira – **Socorro! É proibido brincar!** Petrópolis: Vozes, 1997.

VYGOTSKY, Leon – **A formação social da mente** São Paulo: Martins Fontes, 1991.